PlayStation
PlayStation™ MAGAZINE
NUMÉRO 24 • OCTOBRE 1998

FUTURE COP
ROBOCOP TRASH

T 6856 - 24 - 49,00 F

INFERNAL !
9 DEMOS

ADD-ON CIRCUIT BREAKERS

GHOST IN THE SHELL

ISS PRO 98

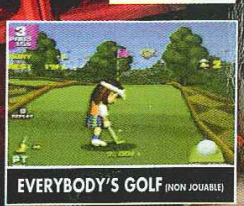
TEST DRIVE 5

SPYRO THE DRAGON (NON JOUABLE)

LE CINQUIEME ELÉMENT

TOMBI

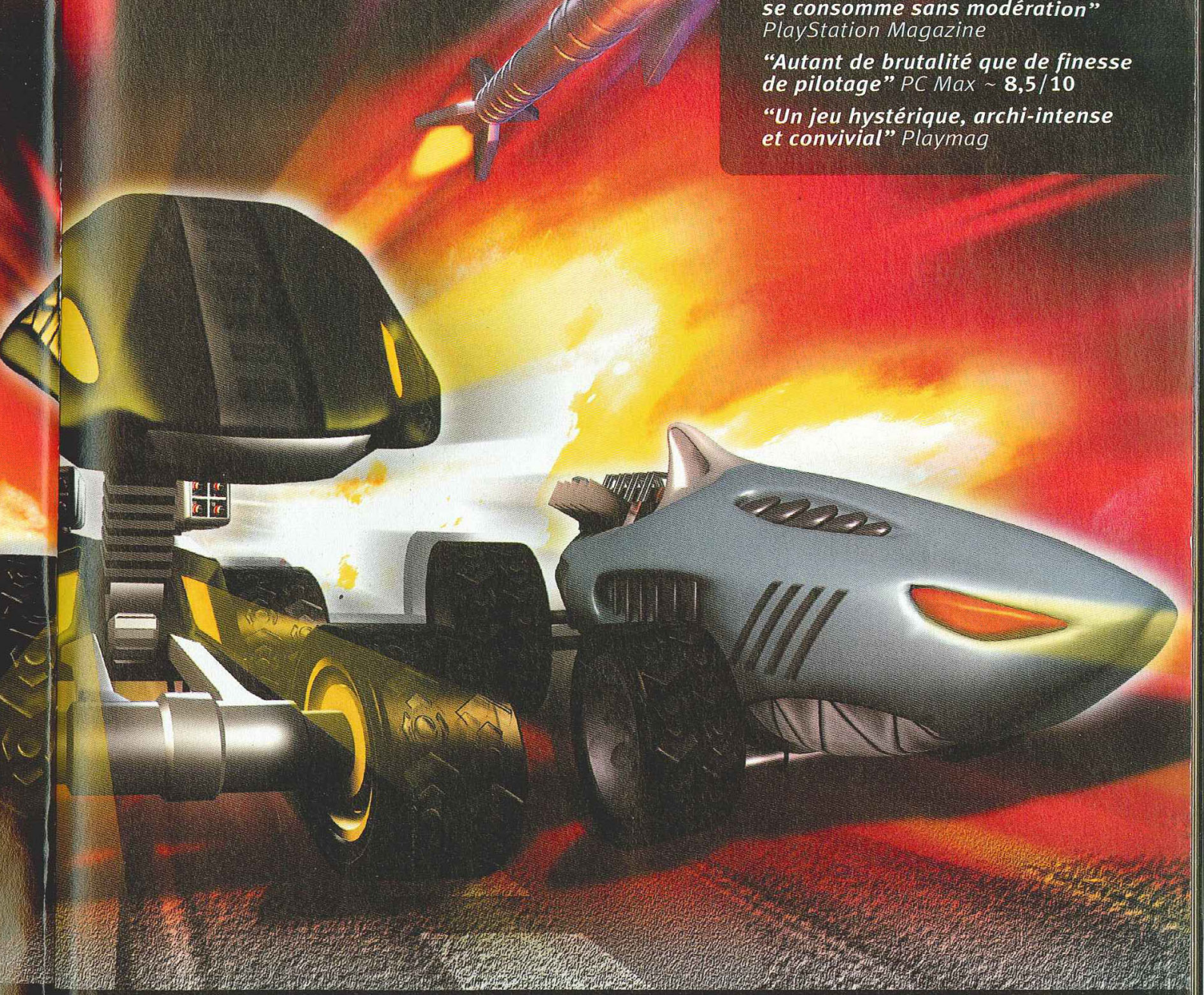
PUSHY 2


EVERYBODY'S GOLF (NON JOUABLE)

© 1960 Wild Image. Graphics and Sound FX Copyright 1998 Wild Image. Edité par Ubi Soft Entertainment.
"PlayStation", logiciels dérivés, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.
Nintendo 64, "N" et "64" are trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 1996 Nintendo Co., Ltd.

INSTINCT ANIMAL

Ecran PlayStation©



Machine de guerre, machine de course ou prédateur implacable ?

Les trois à la fois ! Au volant d'un bolide fait de chair et d'acier, emparez-vous d'armes dévastatrices disséminées sur des circuits en 3D vertigineux, et faites preuve d'instinct animal !

- Du Mammoth 4x4 au Tiger Shark, neuf bêtes de course carénées pour l'action.
- Jusqu'à 70 environnements de compétition différents.
- Effets de lumière en temps réel.
- Multijoueurs : 4 sur PlayStation®, 4 sur Nintendo® 64.

S.C.A.R.S.

3Dfx

WINDOWS CD-ROM PC

NINTENDO 64

PlayStation

vivid image

http://www.ubisoft.fr

HOT LINE UBI SOFT 08 36 68 46 32 (2,23F/MINUTE)

3615 Ubi Soft (1,29/mn)

Ubi Soft ENTERTAINMENT

Feedback

La PlayStation 2... Pourquoi avez-vous l'impression, le sentiment que Sony s'apprête à annoncer son arrivée ? Plus de 35 millions de personnes dans le monde possèdent une PlayStation. Pensez-vous vraiment que Sony Computer se risquerait à nous décevoir en précisant : «Nous allons sortir une PlayStation nouvelle génération dont les jeux ne sont pas compatibles avec la première PlayStation.» ? Im-pos-si-ble. Sega peut bien compter sur la Dreamcast... Sans quoi, au programme ce mois-ci figure une thèse sur les bandicoots et le mysticisme. Nos billets de banque arborent les mêmes symboles (croix, rond, carré, triangle) que ceux de la manette PlayStation. Pure coïncidence ? Nous avons appelé la Banque de France pour en avoir le cœur net. Enfin, ceux qui se demandaient si Lara Croft avait trouvé un alter-ego dans la vraie vie obtiendront une ébauche de réponse dans ces pages. A vos crayons.

Adepte malgré lui

Je m'appelle Vincent et j'ai une question primordiale à poser. Paradoxalement, j'achète votre magazine sans pour autant être possesseur d'une console. C'est pourquoi j'aimerais connaître le prix actuel de la PlayStation ?

Vincent Mrengoulou de Montmorency (95)

La PlayStation à 790 balles

Cher Vincent. Merci de ton soutien alors que, visiblement, tu ne disposes pas de PlayStation. Il serait temps que tu t'y mettes... Sache que le prix de la console a récemment baissé. Désormais, une PlayStation coûte 790 francs. De plus, depuis le 1er octobre, les manettes «classiques» ainsi que les Memory Cards sont respectivement vendues 100 francs chacune. Le pied !

FFVIII : pas avant l'an prochain !

J'écris à mon magazine favori pour demander s'il ne lui serait pas possible de consacrer un dossier complet sur la suite de Final Fantasy VII, à savoir Final Fantasy VIII ? Ayant aperçu deux ou trois photos et lu quelques infos, je souhaite ardemment en savoir plus sur le scénario, les personnages et les nouveautés. Faites-moi ce plaisir, par pitié !

Gildas dit the fan

Titanic mania, bis

Suite au raz de marée, sans mauvais jeu de mots, provoqué par le film Titanic de James Cameron m'est venue l'idée d'un jeu pour consoles. L'objectif du joueur serait de «sauver sa peau» alors que le navire est en train de sombrer. Je vois davantage cela comme un jeu de rôles, non comme un jeu de plates-formes. Le joueur pourrait interpréter au choix Jack ou Rose et rencontrerait l'un ou l'autre au cours de l'aventure. L'occasion pour ceux que cela intéresse de découvrir le Titanic sous tous les angles grâce à une reconstitution parfaite et minutieuse des lieux en 3D. Pourquoi, de plus, ne ferait-on pas intervenir des passagers vêtus des costumes d'époque ? Vu que j'en ai eu l'idée, je ne réclamerai que 20 % du prix de chaque exemplaire vendu.

Aurore Duperray, de Catenoy (60)

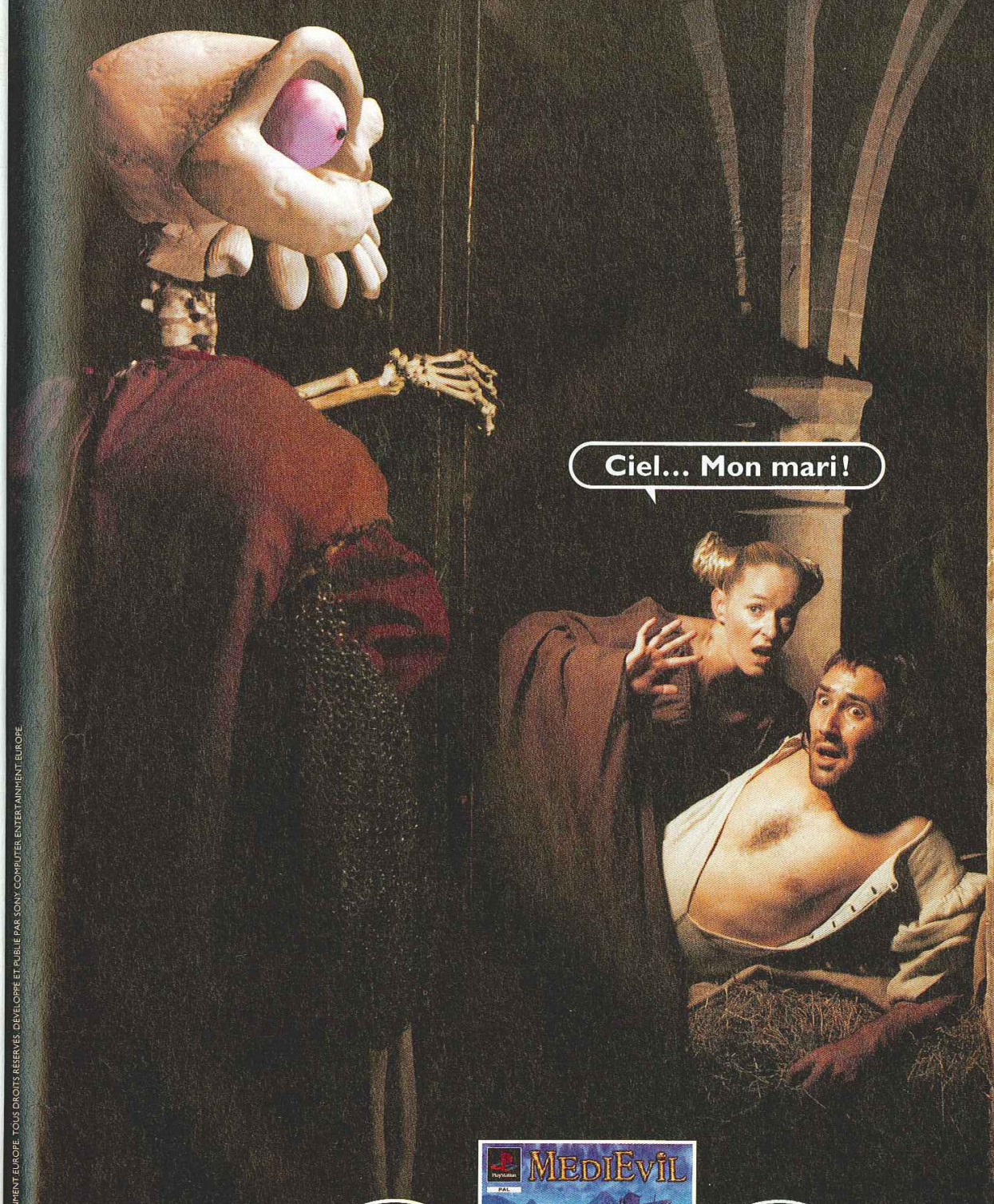
Une adaptation serait la bienvenue

Pas bête. Mais James Cameron, lui, au moment d'entamer le tournage de ce qui s'impose comme le succès du siècle en matière de septième art, n'avait pas demandé un centime. Il souhaitait simplement concrétiser un rêve et raconter une histoire d'amour impossible... Voilà qui laisse à réfléchir. Nous comprenons ta démarche très mercantile, mais aimerions que le rêve ait encore sa place dans l'industrie qui nous tient à cœur, à savoir celle des jeux vidéo.

L'import n'est pas notre vocation

Gildas... Y aurait-il un lien de parenté avec le célèbre présentateur ? Si c'est toi - vous ? - tu aurais pu nous le faire savoir ? Nous, on rigolerait bien si Philippe Gildas s'éclatait le soir sur FFVII avec son animatrice de femme. Avant le drame, on nous avait averti que Yves Mourousi était un grand fan de la PlayStation. Pourquoi serait-il le seul, l'unique célébrité du petit écran, à avoir cette passion ? Bref, pour en revenir à ce qui te turlupine, il est nécessaire que tu comprennes que, dans l'immédiat, FFVIII ne constitue pas une priorité. Nous n'abordons que très peu l'import dans PlayStation Magazine. Le choix

© 1998 SONY COMPUTER ENTERTAINMENT EUROPE. TOUS DROITS RÉSERVÉS. DÉVELOPPÉ ET PUBLIÉ PAR SONY COMPUTER ENTERTAINMENT EUROPE



© 1998 SONY COMPUTER ENTERTAINMENT EUROPE. TOUS DROITS RÉSERVÉS. DÉVELOPPÉ ET PUBLIÉ PAR SONY COMPUTER ENTERTAINMENT EUROPE.

MEDIEVIL LE JEU QUI REVEILLE LES MORTS

SORTIE OFFICIELLE LE 9 OCTOBRE

http://www.playstation-europe.com

SONY COMPUTER

POWERLINE 08 36 68 22 02*

L'ACTUALITÉ DE LA PLAYSTATION 24H/24 ET LES CONSEILS DE SPÉCIALISTES EN DIRECT

3615 PlayStation
Le service Minitel officiel de la PlayStation

PlayStation

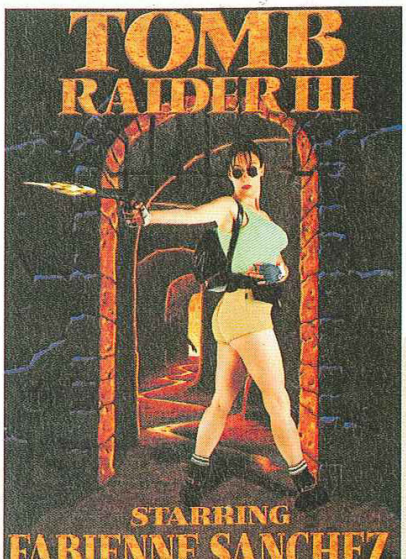
On s'est MIB dans la mouise

J'ai lu l'article consacré à MIB sur PlayStation. Le making of qui lui était consacré affirmait presque que Men in Black surpasserait Resident Evil. Je me suis donc procuré le soft lors de sa sortie. Quelle déception ! J'ai eu le sentiment d'avoir perdu 350 francs. De fait, vous notez le jeu 2 sur 10 dans le numéro 22 de PM. Avez-vous perdu le sens des réalités ? Ne pensez-vous pas qu'il serait bien de ne pas surestimer les titres à venir dans les making of ?

Le zozo de Châtellerault (86)

Méfiance avec les préversions

Vous avez été nombreux à manifester votre mécontentement à l'égard de MIB sur PlayStation. Lorsque, plusieurs mois auparavant, nous avons eu vent du développement du jeu, nous avons pensé qu'il était bon d'en parler. Comme dans chaque making of, la version que nous avons eu entre les mains - et les photos - n'étaient pas définitives. Cependant, tout laissait présager du meilleur. Nous espérions sincèrement que cette adaptation serait une réussite. Nous nous sommes fourvoyés. Mais à qui la faute ? Aux développeurs qui nous ont fait croire que MIB serait le carton de l'année ou aux rédacteurs de PlayStation Magazine qui n'ont fait que rapporter leurs propos ? Il faut savoir que, lorsque nous partons en reportage à la découverte d'un jeu en cours de conception, nous avons souvent de bons a priori. Un soft dans sa version non-définitive, avec ses défauts, peut évoluer au mieux. Nous y croyions et avons été autant déçus que vous.



Crash Bandifan

Grande adepte de la PlayStation depuis un an, je me permets de vous faire parvenir ce pur chef-d'œuvre de littérature contemporaine. Le sujet en est l'animal le plus déjanté de la planète PlayStation, j'ai nommé Crash Bandicoot.

«Les Crashs. Les Crashs sont des animaux aux poils roux et aux yeux verts. Ils ne tiennent pas en place et bavent beaucoup. Ils exigent un dressage autoritaire sans quoi, ils n'hésitent pas à accrocher mère-grand à la parabole de la maison. Une fois bien en main, il leur faut une promenade quotidienne de dix bornes. Ce sont des bestioles très propres qui font leurs besoins dans les toilettes du coin (en espérant simplement qu'ils sachent viser juste). Les Crashs sont aussi de grands voleurs qui sautent sur l'occasion dès qu'il s'agit d'emprunter la voiture pour parodier GT ! Méfiez-vous car ils sont très intelligents. Ne leur faites pas trop confiance en leur donnant la liste de médocs de mémé... Enfin, si vous souhaitez adopter un Crash, assurez-vous d'avoir vu un psy avant, au cas où vous craqueriez trop rapidement !» Alors, est-ce que je peux prendre ce sujet pour la rentrée ? Croyez-vous que j'aurais une bonne note ?

Magalie alias Coco Bandicoot de Villeurbanne (69)

Les bandicoots sont des voleurs

A quel prof. espères-tu donner cet essai à corriger ? Au prof. de bio sans doute ? Le jour où vous effectuez une dissection en direct live du bandicoot fracassé, prévenez-nous ! Mieux, prévenez Kendy, le mec qui s'occupe des astuces. Dans une vie antérieure, il a été tour à tour bourreau, médecin légiste et croque-mort. Le trip le fera planer, c'est certain...

MGS repoussé ? Si !

Pourrais-je avoir des infos au sujet de Metal Gear Solid, jeu dont je sais déjà qu'il me plaira ? Quand pourrons-nous profiter d'une démo jouable sur le CD de PlayStation Mag. ?

Monsieur qui signe Merci

Une version européenne plus dure

Infos, en veux-tu, en voilà. Metal Gear Solid ne sortira pas cette année ! Quelle déception, n'est-ce pas ? Mais Konami a jugé bon de retarder son arrivée dans les bacs au mois de mars 99. Nous avons appris à contrecœur cette décision lors de notre séjour à l'ECTS (salon européen des professionnels du jeu vidéo) de Londres. Konami avait pourtant mis le paquet pour promouvoir MGS en faisant parader dans le salon des nanas - des danseuses - vêtues d'un treillis et d'un débardeur blanc... Nous avons voulu connaître la raison de ce retard. Selon les dirigeants de Konami en France, Metal Gear Solid dans sa version PAL, comprendra plusieurs niveaux de difficultés (facile, medium et difficile) contrairement à son homologue nippon. De sources sûres, nous savons que cet extraordinaire jeu d'aventure et d'espionnage se termine en douze heures. Bien trop peu, non ? Mieux vaut prendre son mal en patience pour finalement profiter d'un produit sur lequel nous passerons des heures de bonheur.

Plus de portraits ?

Le sujet consacré à Duke Nukem dans le numéro 22 était vraiment bien fichu. Avez-vous prévu d'en réaliser plusieurs de la même veine ?

Romain dit l'artiste

Les héros ont leur place chez nous

Tel est notre objectif avoué, oui. Nous comptons réaliser une saga sur papier glacé retraçant le vécu et les (més)aventures des personnages les plus frappants du monde des jeux vidéo. Duke Nukem nous a semblé être l'un des meilleurs choix pour débuter (merci à Cécile Borzakian pour son aide au passage). Ensuite, il était indispensable pour nous de revenir sur la story Lara Croft. Dans ce numéro, vous avez droit à «Tout ce que vous avez voulu savoir sur la lignée Kazuya et comparses sans jamais avoir osé le demander». Le mois prochain... Qui sait ? Envoyez-nous vos suggestions. De quel héros aimeriez-vous que nous parlions, photos tirées de sa vie intime à l'appui ?

Clone sympatoche

Un bonjour de la part de Lara Croft... Du moins, de l'un de ses clones. Grosses bises à toute l'équipe.

Fabienne n'a pas froid aux œils

Fallait oser. Mais Halloween approche... Kendy, chez nous, a essayé de se vêtir de la même façon. Nous avons communément admis que le short moulant et le body vert ne lui allaient pas vraiment. M'sieur Kendy, vexé comme un pou, a ré-

DANGER SUBSTANCES RADIOACTIVES

LA COURSE CONTRE LA MORT VA BIENTÔT COMMENCER

SORTIE LE 30 OCTOBRE

PlayStation PC CD ROM PSYGNOSIS

Passion challenge

Je suis un jeune lycéen de 18 ans dont le jeu favori se nomme WipEout 2097. Cet engouement pour la vitesse qui provoque de sérieuses poussées d'adrénaline, je le partage avec un ami proche. C'est pourquoi, nous vous écrivons aujourd'hui. Voici un an que des concours sont organisés pour mettre en avant des jeux de courses à l'image de Porsche Challenge et Gran Turismo. Nous regrettons que Psygnosis n'ait pas proposé un concours WipEout... passionnés et joueurs forcenés, nous aurions immédiatement adhéré. Mais peut-être pouvez-vous donner un petit coup de pouce, vous qui connaissez cet éditeur/développeur ? Peut-être êtes-vous à même de prendre l'initiative de ce genre d'événement ? Nous sommes intimement persuadés que vous avez beaucoup plus d'influence dans le milieu que deux étudiants.

Fabien et Justin

Pas de concours WipEout

Pourquoi pas ? Dans la mesure où un concours WipEout 1 et 2 aurait lieu; quels seraient les lots à gagner ? Des véhicules miniatures, un voyage sur Mars, une rencontre avec des fous de vitesse à l'instar de Schumacher & co., pilotes de F1 ? Pour notre part, nous aurions apprécié que Psygnosis passe à l'acte... Un an plus tôt. Car WipEout deuxième du nom est sorti voici un bail. Encore une fois, attendons de voir ce que réservent les mois à venir. Le développeur anglais prépare peut-être une heureuse surprise aux accros de ce type de softs... L'idée suivra son chemin, croyez-nous !

La nouvelle Civilization d'Hasbro

Grâce à vous, j'ai appris que la société Hasbro avait acquis l'éditeur Microprose. Connaissant - et appréciant - le catalogue de jeux Microprose, je désire savoir si des titres comme Civilization et Fields of Glory seront adaptés sur PlayStation ? Ce serait tellement sympa...

David dit Insectisor de Marseille (13)

Rien de neuf chez Microprose

Ayant passé un petit coup de fil au représentant d'Hasbro Interactive, nous ne pouvons affirmer que ceci. Il est trop tôt pour savoir ce qui va se passer, et plus précisément si Hasbro, conjointement avec Microprose, développera ou convertira des jeux PC sur PlayStation. Jouer à Civilization serait génial ! Ce hit quelque peu ancien est néanmoins d'un charme redoutable. (Pour info : Microprose s'est un peu cassé les dents en sortant divers titres sur PlayStation, à l'image

Mystère et boule de gomme

Comme vous allez le voir sur la photo que j'ai prise moi-même, un lien étrange - voire surnaturel - existe entre les symboles incrustés sur la manette PlayStation et nos billets de banque. Ceux-ci, de 50 à 500 francs, sont estampillés des mêmes signes. Le triangle, le cercle, le carré et la croix (remplacée par un simple trait sur le billet de 50 francs) figurent sur notre monnaie courante. Pure coïncidence ? D'autant plus que les couleurs sont identiques...

Un lecteur - sceptique, curieux et observateur

Des symboles pour malvoyants

Etrange voire X-filien. Nous avons contacté le service de presse de la Banque de France à Paris qui nous a répondu ceci : «Ce n'est probablement qu'une coïncidence. Les symboles présents sur les billets de banque ont été créés à l'intention des malvoyants. Au toucher, ces derniers repèrent la coupure qu'ils ont entre les mains...» Quoi qu'il en soit, le premier billet à avoir été estampillé de l'un de ces symboles est le billet de 50 francs (Saint-Ex). Il est apparu pour la première fois en 1992, avant la sortie de la console... Et là, tout est dit.

Dreamcast phobie

Selon vous, de quelle façon va riposter Sony Computer face à l'arrivée de la Dreamcast ? Dans le précédent numéro, vous disiez que le constructeur ferait une annonce destinée à contrecarrer les plans de Sega, au moment du lancement de la console 128 bits au Japon, fin novembre...

Yann de Coulommiers (77)

Sony se réserve pour le meilleur

Niet, nada, que dalle ! Tout ce que nous pouvons affirmer aujourd'hui, c'est que ça spécule dur. Sony Computer prendra-t-elle le risque d'annoncer la sortie d'une PlayStation 2 ? D'une PlayStation portable ? D'un périphérique, comme le PDA, supposé faire grand bruit, et surtout grand bien aux actuels possesseurs de PlayStation ? A l'ECTS, début septembre, nous avons eu droit à une démo de Sonic sur Dreamcast. Ne le nions pas, puisque vous êtes nombreux à poser la question, la Dreamcast est une bécane étonnante. Ses capacités sont extraordinaires. Ne présumons pas de la suite toutefois. Nous n'avons pas pu jouer au jeu et la démo n'a duré que cinq minutes. Il ne s'agit pas d'oublier non plus que la Dreamcast sortira en Europe fin 99. Sony, dont la politique a toujours été de garder le plus grand secret sur tous ses projets, ne va certainement pas rester les bras croisés. On ne le répétera jamais assez : PATIENCE !

Je vous fais part d'un concept de jeu auquel je pense beaucoup. Pourquoi ne pas tenter de réaliser une simulation de «passage de permis de conduire» ? Il y aurait un instructeur et, une fois le permis en poche, le joueur pourrait se balader en ville et se faire interpeller dans le cas d'une effraction.

Florian Czarowski de Salon-de-Provence (13)

Les idées les plus farfelues sont toujours bienvenues dans cette rubrique. Personnellement, j'aimerais savoir de quelle façon sanctionner le joueur dans les cas suivants : 1/ s'il provoque un carambolage ? ; 2/ s'il écrase une vieille personne et 3/ s'il sort un flingue pour tirer sur un mec qui lui a refusé la priorité ? Ayant fait le tour des éditeurs (nous avons demandé à Electronic Arts s'il n'était pas intéressé par le concept), nous pouvons t'assurer qu'aucun développeur ne travaille actuellement sur une simulation de ce type. En revanche, il y en a qui bossent sur d'autres jeux à venir dont voici la liste.

TITRE DU JEU	ÉDITEUR	EST-IL ANNONCÉ ?	DATE DE SORTIE EN FRANCE
BLADE RUNNER	WESTWOOD	NON	-
BUSHIDO BLADE 2	SQUARESOFT	NON	NC
CHEVALIERS DE BAPHOMET 3	-	NON	-
COMMAND & CONQUER 2			
LE SOLEIL DE TIBERIUM	WESTWOOD	NON	-
CONSTRUCTOR	ACCLAIM	OUI	NOVEMBRE 1999
FIFA 99	ELECTRONIC ARTS	OUI	FIN NOVEMBRE 1999
GRAND PRIX LEGENDS	SIERRA	NON	-
GRAN TURISMO 2	SONY JAPON	OUI	NC
NEED FOR SPEED 4	-	NON	-
NINJA	EIDOS	OUI	OCTOBRE 1999
PARASITE EVE	SQUARESOFT	NON	-

V-RALLY

'97 CHAMPIONSHIP EDITION

Le Phénomène arrive en version PLATINUM

PERFORMANCES

N°1 des jeux de rallye sur Playstation
Ventes EUROPE : 2 Millions d'ex.
Ventes FRANCE : + 350 000 ex.

NOUVEAUTÉS PRODUITS

- Nouvelle TOYOTA Corolla (WRC 98)
- Compatible Dual Shock

BILAN **169F***

Un rapport qualité-prix imbattable

© Infogrames Multimédia 1998 - © " and PlayStation are trademarks of Sony Computer Entertainement Inc. - *prix public généralement constaté.

éditorial

PLAYSTATION MAGAZINE

est édité par la société HACHETTE - DISNEY - PRESSE SNC au capital de 100 000 francs, locataire-gérant, RCS NANTERRE B391341526.
Siège social 6 bis, rue Fournier, 92588 Clichy Cedex
Tél. : 01 41 34 87 75 Fax : 01 41 34 87 99.
Tél. Abonnement : 01 44 89 41 16.
Gérants Bruno Lesouef, Fabrice Plaquevent.
Directeur Délégué Adjoint Pascal Traineau.
Associés HACHETTE FILIPACCHI PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA).
Directeur de la publication Fabrice Plaquevent.

LA REDACTION

Directeur de la rédaction Olivier Scamps/oscamps@club-internet.fr.
Rédacteur en chef Jean-François Morisse/morisse@club-internet.fr.
Rédacteur en chef adjoint Nourdine Nini trazom@club-internet.fr.
Secrétaire de rédaction Cécile Lando.
Correctrice : Viviane Fitas.
Secrétariat Laurence Geuffroy.
Ont participé à ce numéro Benjamin Janssens, Kendy Ty, Jean Santoni, Gregory Szriftgiser, Dave Martinyuk, Johnny Plano, Edouard Duchamps, Michaël Sarfati et Vladimir Sebanski.

LA MAQUETTE

Directeur artistique Alain Langlois
Premier maquettiste Christophe Gourdin.
Maquette Marie Hédon, Catherine Branchut, Sonia Caron, Jah Rastafarai, Joseba Urruela et Hervé Drouadène.
Corrections Photographiques Stéphane Leclercq.
Illustrateur Pi XX. le_pixx@club-internet.fr

LA PUBLICITE

Directrice de publicité Claudine Lefebvre (01 41 34 87 25)
Chargé de clientèle Antoine Thomas (01 41 34 86 93)
Assistante de publicité Cécile-Marie Reye (01 41 34 87 28)

SERVICE PROMOTION

Directrice de promotion Emmanuelle Delachaux.
Assistante de promotion Hélène Chemin.
Conseiller auprès de la rédaction François Hermellin.
Correspondant permanent aux U.S.A. Morgan.

Dépôt légal à parution.
Tous droits de reproduction réservés.
Photogravure Champa, Compo.
Imprimé par Brodard Graphique membre de E2G, la Galloté-Prenant
Distribution Transport Presse.
«PlayStation» est une marque déposée et est la propriété de Sony Computer Entertainment Inc.
Illustration de la couverture Futur Cop L.A.P.D. © Electronic Arts
Ce numéro comprend un CD-Rom gratuit déposé sur la couverture, qui ne peut être vendu séparément.
Télématique 3615 PSNEWS, rédaction/animation : Frédéric Garcia.
Centre serveur Nudge Interactive.

Tous les tarifs mentionnés dans ce magazine sont des pix indicatifs.

Pour contacter la rédaction redplay@club-internet.fr.

Quoi de neuf docteur ?

Changé, métamorphosé, transfiguré... PlayStation Magazine, pour son 24e numéro fait peau neuve. Noël approche, l'occasion de se mettre sur son 31. PlayStation Mag reste fidèle à lui-même, à sa politique intransigeante qui, si elle vous plaît (et c'est là sa vocation) fait souvent grincer les dents des éditeurs. Pas grave. Il faut dire que ces derniers ont aussi leurs raisons d'être inquiets. L'ombre de l'ogre Croft se profile à l'horizon alors que de nombreuses sorties sont repoussées au mois de novembre... Qui résistera à la belle Lara ? En cette fin d'année, alors que des titres comme Metal Gear Solid ne seront disponibles qu'à l'aube de l'année 99, Tomb Raider III devrait sans peine décrocher la palme des meilleures

RÈGLE 76b
Les commissaires techniques peuvent exiger qu'une voiture soit démontée par le concurrent pour s'assurer que les conditions d'admission ou de conformité sont pleinement respectées.
Règlement sportif
REPSOL
AKAI
KOREAN AIR
CANAL+
BRIDGESTONE
Formula One 98. L'OFFICIEL.
FORMULA 1 98
LICENCE OFFICIELLE
PSYGNOSIS
PlayStation
© 1998 Psygnosis Limited. Développé par Visual Sciences. Psygnosis et le logo Psygnosis sont ™ ou ® de Psygnosis Ltd. Formula One 98 est un jeu Officiel de la FIA Formula One World Championship. Edité sous licence de la FIA. Tous Droits Réservés. "PS" et "Playstation" sont des marques déposées de Sony Computer Entertainment Inc.

GÉNÉRIQUE

PLAYSTATION MAGAZINE N°24 OCTOBRE 199

16 CASTING

Les Castings changent de place ! Attention, l'actualité se situe désormais en début de magazine. Pour l'occasion Colony Wars 2, TOCA Touring Cars 2 et Dungeon Keeper 2 ouvrent le bal.

70 PORTRAIT

Une saga familiale sans équivalent dans le jeu vidéo : les Mishima et les Kazama. Des destins croisés dans une ambiance mystico-chrétienne étonnante.

88 MAKING OF

Pour en savoir plus sur Tomb Raider III, nous sommes allés enquêter de plus près. Lara Croft nous réserve bien des surprises.

96 MAKING OF

ODT... le mystère continue à planer sur ce que sera en fin de compte ce titre. Nous avons pour l'occasion cherché à en savoir plus sur les héros de ce soft.

140 EN COULISSES

Oddword, les créateurs d'Abe ont bien des idées, même trop peut-être. Un nouveau look pour cette rubrique exceptionnellement très peace and love.

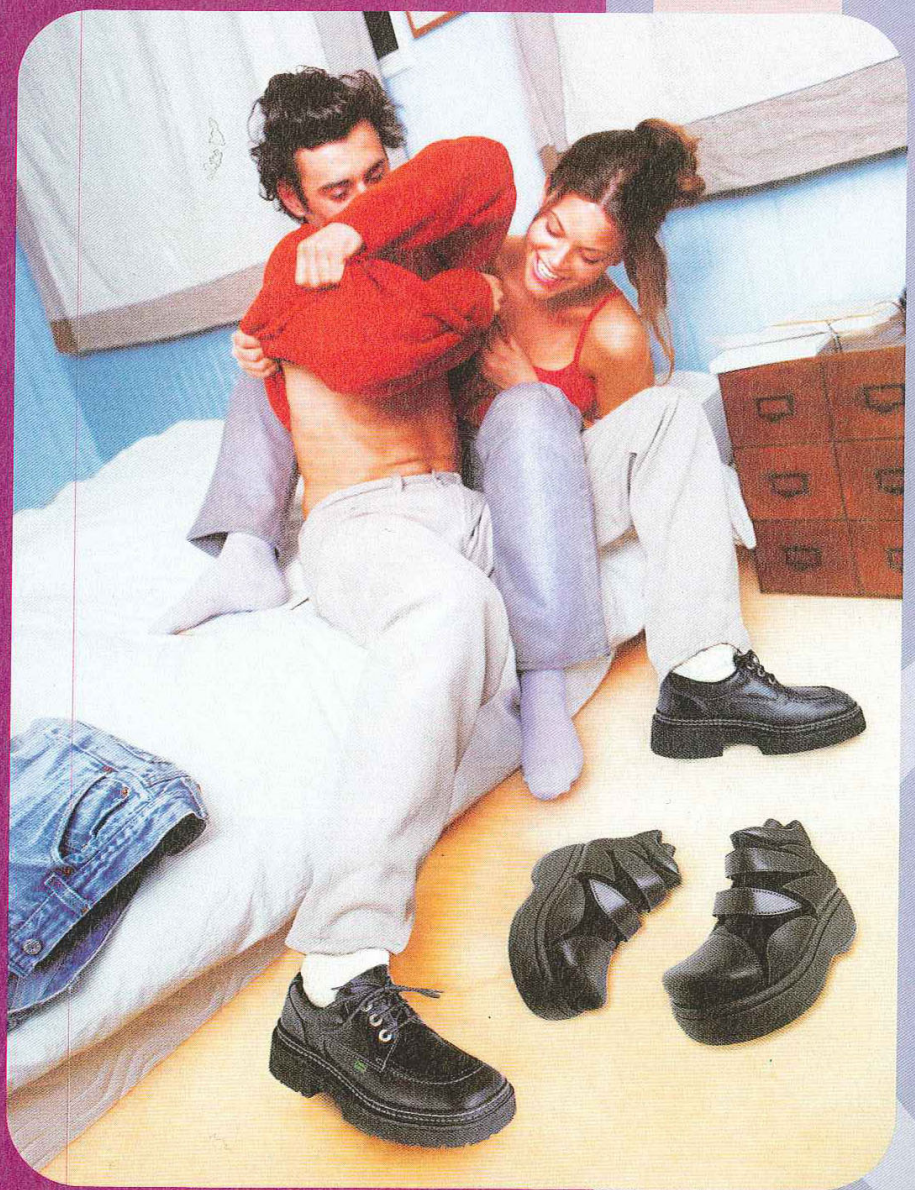
144 VERSIONS LONGUES

Un léger lifting mais des astuces toujours aussi étonnantes

NOUVELLINGS

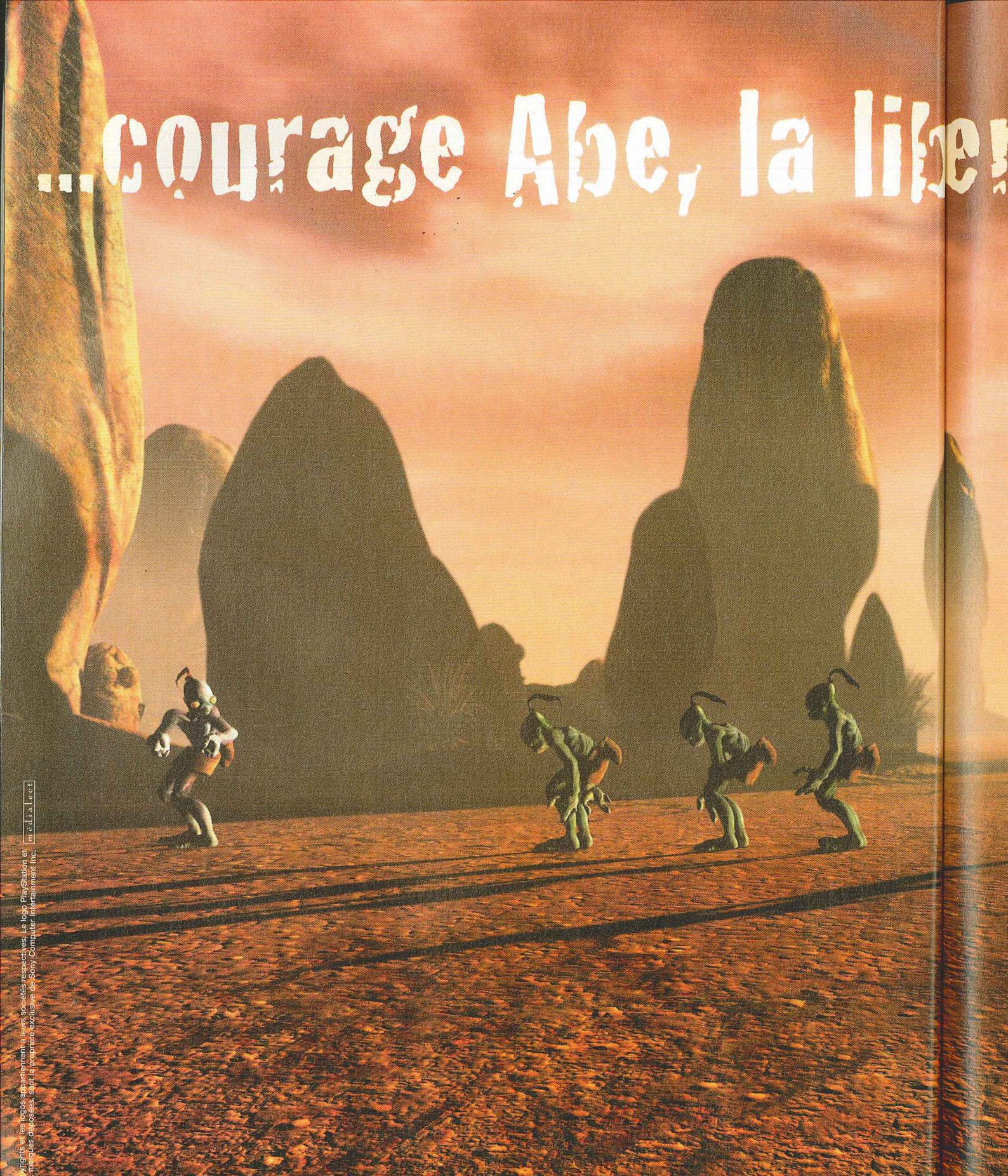
Buggy	134
Future Cop L.A.P.D.	110
G-Darius	128
Le 5e Elément	122
MediEvil	102
Moto Racer 2	114
N_2O	126
NFL Madden 99	118

Kickers c'est le Pieed !



KICKERS®
LA LEGENDE EN MARCHE

EUROKA
Exclusive Licensee of Kickers International B.V.
Liste des points de vente disponible au : 02 51 43 15 31


...courage Abe, la lib

Copyrights et les logos appartiennent à leurs sociétés respectives. Le logo PlayStation et marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.

iberté est en marche...

ODDWORLD L'EXODE D'ABE™

Abe et les siens vous entraînent dans la plus fabuleuse aventure qui soit : la quête de la liberté. Le chemin sera long et semé d'embûches, d'ennemis sans pitié, d'épreuves cruelles... mais par la volonté et la détermination, tout devient possible. Une interactivité sans limite et un réalisme extrême feront de cette histoire la vôtre.

Alors en route pour l'exode d'Abe !

www.xanaweb.com

3615 GT INTERACTIVE*
Ligne GT : 08 36 68 14 11*
Infos Astuces Cadeaux

*2,23 Fr/mn

Par Grégory Szriftgiser

COLONY WARS VENGEANCE

LE RETOUR DE L'INCOMPRIS

Editeur : Psygnosis - Disponibilité : 13 novembre 98

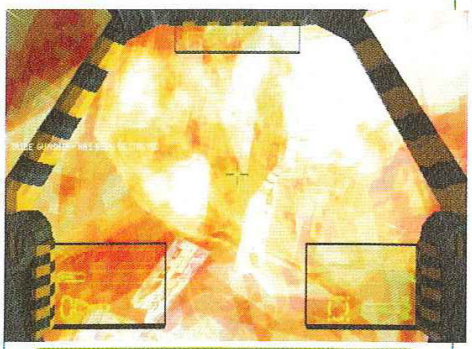
Après un succès plus que mitigé avec le premier Colony Wars, les développeurs de Psygnosis remettent ça, pour le plus grand plaisir des amateurs de Space Opera.

L'arme secondaire en haut à droite est un défense probe : lancé sur la frégate alliée, il la protégera des chasseurs ennemis.

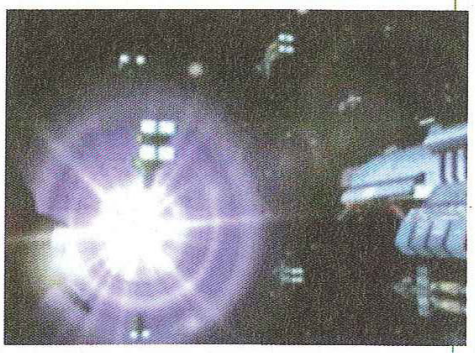
Le temps de la revanche et de la réunification est venu. Lorsque la Ligue, menée par le Père, ferma pour la dernière fois le Warphole il y a de cela bien longtemps, elle condamnait le système Sol à une lente dégénérescence. Les ressources vinrent vite à manquer et le système tomba sous le coup de l'anarchie. Les Tribus émergèrent, petits groupes aux idéaux divergents, luttant chacune pour leur survie. Mais ce temps est révolu. Désormais, Kron prépare la revanche et le renouveau de la Navy. Les Tribus sont unifiées, le Warphole sera bientôt rouvert, et la Ligue devra rendre des comptes. Kron mènera l'humanité à l'unification et réglera les conflits passés en partant sur des bases saines.

L'AUTRE CÔTÉ DU MIROIR

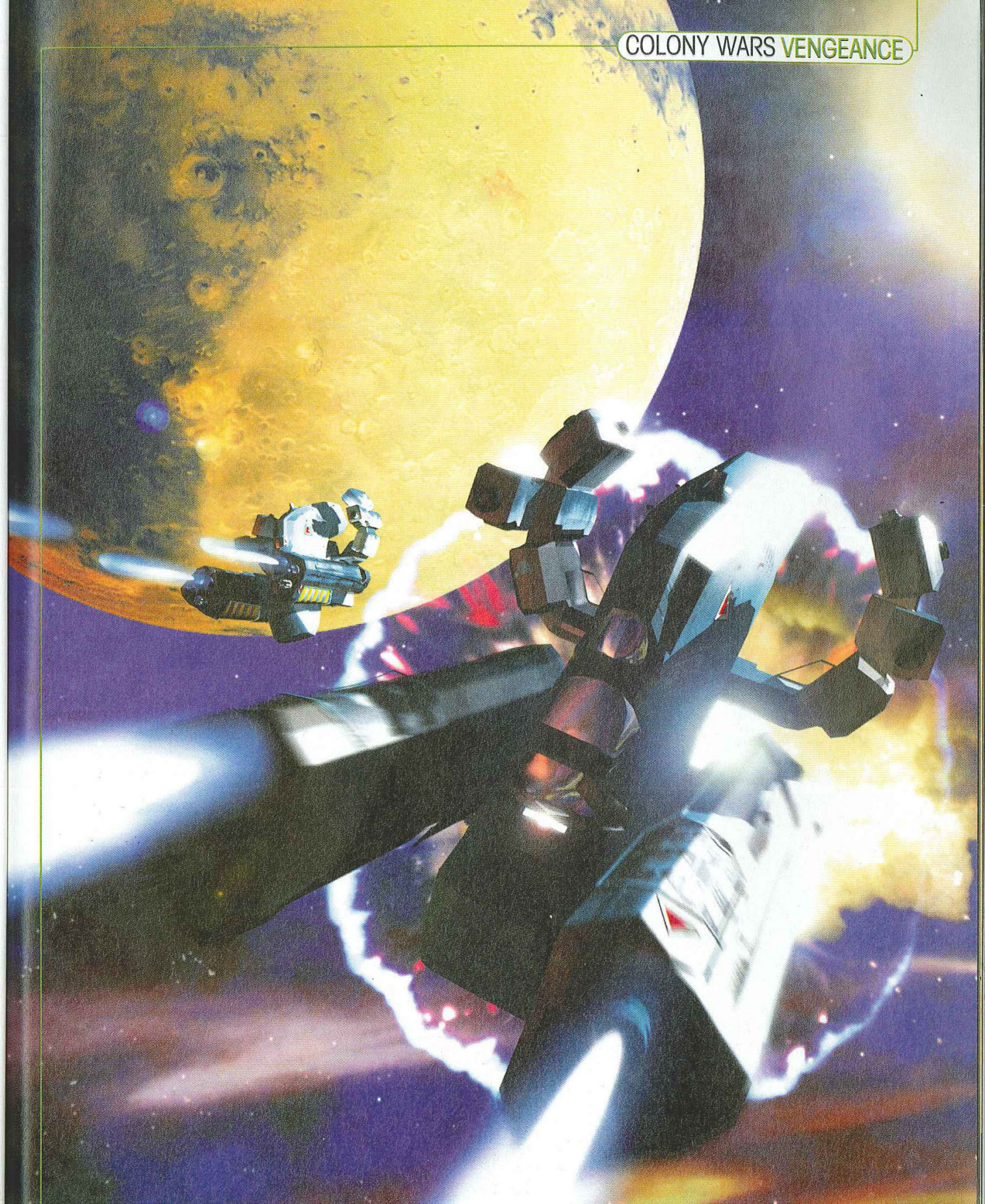
L'histoire de Colony Wars Vengeance se situe bien longtemps après la fin du premier épisode. Le Père et la Ligue qui luttaient pour écraser le Tzar et son pouvoir totalitaire y sont parvenus, mais au sacrifice de tout un système solaire et d'innocents qui s'y trouvaient. La suite vous place de l'autre côté, dans la peau de Martens. Le jeu garde le même principe de fonctionnement, avec le découpage en actes, les missions non-linéaires et un gameplay semblable mais renforcé. L'histoire est bien plus



Les explosions retravaillées ajoutent aux sensations procurées par les dogfights.



La difficulté de Vengeance tient aux nombreux objectifs de chaque mission : il faudra trouver la meilleure méthode au cas par cas.



COLONY WARS VENGEANCE

L'échec non-mérité

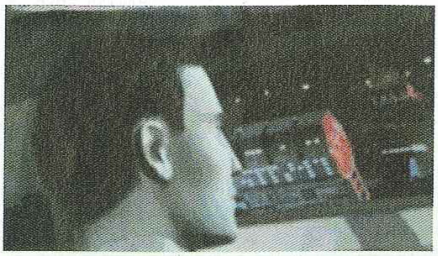
Colony Wars premier du nom, bien qu'excellent, n'a pas eu l'accueil qu'il méritait chez nous. Pourquoi ? Une question que Psygnosis doit encore se poser, tout comme nous. Va comprendre Charles : chez les Américains, qui ne portent pourtant pas les lauriers du bon goût, ce fut un carton avec près de 300 000 unités vendues, tandis que dans l'Hexagone, nous n'atteignons que 30 000 exemplaires. Même en tenant compte de la taille respective des 2 marchés, cette différence reste significative. (Source : Psygnosis France)

axée sur les personnages que le premier épisode, rendant le soft un peu moins impersonnel, et les développeurs ont incorporé la majeure partie des requêtes formulées par les adeptes du premier épisode. La grande sacrifiée sera la base de données qui, même si elle était sympathique à bien des égards, faisait plus figure de vitrine haute résolution que d'outil pour le joueur. Tout le reste est là. Le moteur du jeu n'a bénéficié que de peu d'améliorations, tant il était déjà performant auparavant.

ON ADORE

Déjà enjoués par les qualités du premier, nous sommes très enthousiastes pour cette suite. Encore plus épique, Vengeance incorpore ce qui nous manquait : on peut customiser les vaisseaux, les grosses structures ont parfois des points faibles, des sections bougent, les destroyers de plusieurs kilomètres de long se déplacent, et les missions promettent une plus grande variété. Les rebondissements scénaristiques sont encore plus poussés (ce sera à vous de les découvrir) et les nouvelles armes, nombreuses, offrent la possibilité d'être plus tactique lors des combats. On pourra à loisir voler l'énergie des boucliers adverses, utiliser des droïdes automatiques pour protéger un endroit pendant qu'on s'occupe d'un autre, etc. Cerise sur le gâteau, plusieurs missions se déroulent sur la surface des planètes ! Les musiques, toujours symphoniques, sont signées Beethoven, Dvorak, Mendelssohn et j'en passe, tandis que les effets spéciaux incluent des explosions retouchées et toute une batterie de graphismes inédits pour les nouvelles armes. Le design même des chasseurs reflète l'avancée technologique qui sépare l'époque de Colony Wars de celle de cette suite, et on parle même d'une race alien mystérieuse... Compatible Dual Shock, ce nouvel épisode de l'empereur des shoots Space Opera dans la grande tradition Star Wars méritera à n'en pas douter votre attention, d'autant que cette dernière ne semble pas s'être fixée en masse sur le premier. Réponse définitive lors du Travelling !

Quatre caractéristiques peuvent être modifiées : vitesse, afterburners, boucliers et maniabilité.



La revanche en chiffres

- 41 missions non-linéaires
- 6 fins différentes
- 36 séquences FMV
- 5 environnements planétaires
- 22 armes différentes
- 5 vaisseaux pilotables
- 80 vaisseaux et chasseurs en tout

Détail important : votre système de visée prévoit la trajectoire des cibles en affichant un petit losange. On peut ainsi anticiper plus facilement.

Le particle gun fait partie des nouvelles armes pour les missions de surface. Son projectile peut être dirigé après le tir.

FUTURE COP L.A.P.D.

SERVE · PROTECT · SURVIVE

La cité des anges est devenue un enfer.

L'heure du grand nettoyage a sonné.

SERVIR. PROTÉGER. SURVIVRE.

VOUS ÊTES AU 22E SIÈCLE. LES RUES DE LOS ANGELES SONT MALFAMÉES ET LA SITUATION S'AGRAVE CHAQUE JOUR DAVANTAGE. DES GANGS DE CRIMINELS S'AFFRONTENT POUR PRENDRE LE CONTRÔLE DE LA VILLE. MAIS ILS ONT UN NOUVEL ENNEMI : VOUS. AVEC VOTRE ARMURE ET VOS ARMES À PLASMA DE POINTE, VOTRE MISSION EST SIMPLE : TOUS LES ÉLIMINER. ET SI VOUS EN AVEZ LE COURAGE, AFFRONTEZ VOS ADVERSAIRES EN DUEL SUR ÉCRAN SPLITÉ. OU MOURIEZ. POUR LA VILLE.

WWW.FUTURECOP.COM

PlayStation

ELECTRONIC ARTS™

Par Nourdine Nini

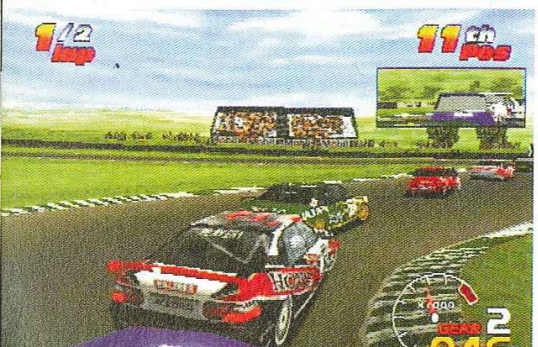
TOCA 2 TOURING CARS

MOTEUR, DEUXIÈME !

Editeur : Codemasters - Disponibilité : fin novembre 98

Après le chef-d'oeuvre Colin McRae Rally, Codemasters rempile pour le second volet du titre mettant en scène le championnat anglais des voitures de tourisme. Saura-t-il satisfaire les fans ?

Les départs sont souvent cruciaux en Touring Car. Les qualifications sont dès lors indispensables.



Si l'éditeur anglais a mis autant d'ardeur à pondre un second «épisode» des aventures des voitures de tourisme anglais, alors il y a tout lieu de se réjouir quant à l'éventuelle venue dans nos foyers d'une suite de Colin McRae Rally. Mais là n'est pas le propos... TOCA 2 se veut dans la même veine que sa première mouture, à ceci près que, techniquement, il semble avoir radicalement changé - le jeu n'en est encore qu'à 75 % de développement. La haute résolution a évidemment fait son apparition, et 700 polygones sont désormais attachés à servir d'ossature pour une seule voiture. Contre seulement 500 dans TOCA 1. L'animation, quant à elle, a aussi bénéficié d'un net regain de forme, avec un défilement désormais plus fluide, même en présence de nombreuses voitures. Toujours côté graphique, les reflets sur les voitures sont plus nets, les vues caméra améliorées et les dégâts dûs aux chocs peuvent finir par complètement détruire votre beau joujou !

Les stands sont désormais ouverts à tous !

UN JEU VRAIMENT «PLUS» !

15 véhicules sont maintenant à disposition, ainsi que 8 circuits pour la plupart inédits, sans oublier des modes entraînement à gogo, histoire de se familiariser avec la difficile conduite du Touring Car. Pour ceux qui seraient claustrophobes, des Formule Ford (oui, les petites monoplaces sans aileron arrière) sont incluses dans le jeu ! Au même titre que les voitures de tourisme, vous pourrez faire un championnat entier, seul ou à deux en splitté, ou même carrément à quatre, en splitté-linké ! Les petits «plus» qui manquaient dans le premier volet (changements de pneus, modifications techniques, etc.) sont maintenant présents dans ce volet. Certes, le produit envoyé était loin d'avoir subi les derniers fignolages escomptés et annoncés mais, d'ores et déjà, on peut s'attendre à un jeu du niveau de Colin McRae Rally. Du moins, on l'espère. Il n'y a plus qu'à attendre la version finale pour en être définitivement convaincu !

Codemasters, les pro. du pot !

L'éditeur anglais est vraiment passé maître dans le domaine de la simulation sportive. Après une série de jeux, de tennis notamment, sur les consoles 16 bits, le monde entier attendait l'adaptation de MicroMachines V3 sur PlayStation. On ne fut pas déçu ! Depuis, les pro. de la simu Outre-Manche ont régulièrement proposé des produits haut de gamme, que les fans se sont arrachés. Sampras Extreme Tennis, TOCA Touring Car, Colin McRae Rally... Et maintenant TOCA 2 ? Pour en savoir plus, voici le site Internet à visiter : http: www.codemasters.com

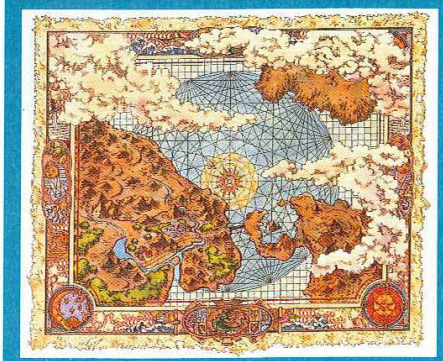
"Celui qui maîtrisera la lumière pourra détruire les ténèbres."
Proverbe Ninja.
C'est impressionnant, et il faut le voir pour le croire.
Console +
Ninja promet beaucoup de plaisirs sadiques.
Ultra Play
Un jeu violent et complet qui s'annonce particulièrement intéressant.
PlayStation Magazine.
Un soft qui se prend d'ores et déjà comme le meilleur du genre.
Joypad.
L'une des valeurs sûres de la rentrée prochaine.
CD Consoles.
Ninja est un titre fun, très fun. Il a su nous scotcher de longs moments.
Player One
NINJA
L'OMBRE DES TÉNÈBRES
Par les créateurs de
TOMB RAIDER
Concours, astuces et solutions
08 36 68 19 22 *
36 15 EIDOS *
www.eidos.fr/france.fr
PlayStation
EIDOS
Peter's Plane

PUBLICITÉ

BREATH OF FIRE 3

Editeur : Capcom - Disponibilité : Novembre 98

Après Resident Evil 2, Capcom nous présente son dernier joyau : Breath Of Fire 3.



Après des ventes records au Japon, plus de 600 000 exemplaires vendus, ce jeu débarque en version française sur nos consoles. Amateurs de RPG, vous allez être comblé, cela fait bien longtemps que vous attendiez un jeu comme celui-là.

UN HÉROS A LA RECHERCHE DE SON DESTIN

Vous incarnez Ryu, le seul survivant du légendaire clan des dragons. Un pouvoir extraordinaire, de nature incertaine, transforme Ryu en un puissant guerrier. Il peut se transformer en Dragon et disposer de pouvoirs dévastateurs. La légende raconte que les fils des dragons reviennent sur terre pour combattre les forces du mal. Vous devrez, avec l'aide d'autres personnages, retrouver vos origines et sauver le monde du chaos.

UNE AVENTURE ÉPIQUE

Voilà pour la petite histoire. Concernant le jeu proprement dit, vous retrouvez tous les ingrédients qui ont fait le succès des grands RPG. Votre quête sera de découvrir l'origine de votre pouvoir, mais de très nombreux scénarios viendront s'y ajouter et vous permettront de progresser. Dans chaque ville, vous devrez interroger leurs habitants afin d'obtenir des indices pour continuer votre route. L'une des forces de **Breath Of Fire 3,** c'est la profondeur et l'intérêt du scénario.

Des sorts dévastateurs

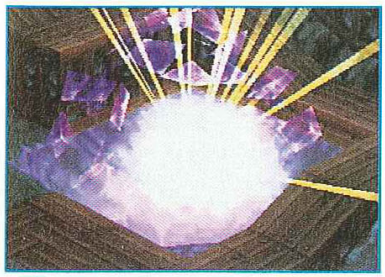
A tous ceux qui pensent que la durée de vie d'un produit est capitale, je peux vous assurer que vous n'êtes pas prêt de finir ce jeu. Avec plus de 80 heures de jeu, ceux qui arriveront au bout seront des pros des RPG. Vous allez embarquer dans une aventure mystique, pleine de pièges et d'intrigues.

UN MYSTERIEUX POUVOIR

Les systèmes de combat sont assez classiques, vous avez toujours le choix entre plusieurs actions (lancer un sort, utiliser votre épée, boire une potion, fuir, se défendre...) mais le nombre d'ennemis à combattre vous fera vite oublier toute action répétitive. L'autre gros plus de ce jeu est la transformation en dragon lors des combats. Lors de votre quête, vous allez récupérer différentes gemmes pour vous transformer en dragon, chacune possédant un pouvoir particulier. Vous pourrez utiliser 3 gemmes en même temps. Le nombre de combinaisons est impressionnant puisque vous trouverez plus de 15 gemmes. A chaque fois que vous essaierez une combinaison, vous créerez un nouveau dragon avec une nouvelle apparence. Je peux vous assurer que certains dragons sont gigantesques et impressionnants à l'écran. Un petit conseil : réveillez le dragon qui est en vous !

Utilisez le souffle du Dragon

Breath Of Fire 3 s'annonce comme le digne successeur des plus grands RPG.


le Dragon surgit !

Interrogez des Villageois

Des monstres surpuissants

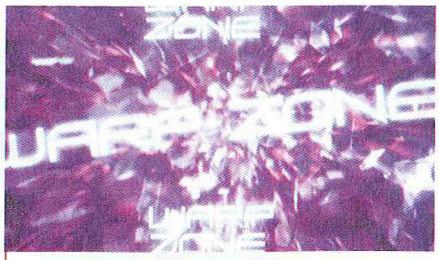
© Capcom Co. Ltd 1997/98. All rights reserved. Breath of Fire is a trademark of CAPCOM Co., Ltd. CAPCOM is a registered trademark of CAPCOM CO. Ltd. and PlayStation are trademarks of Sony Computer Entertainement Inc.

Par Dave Martyniuk

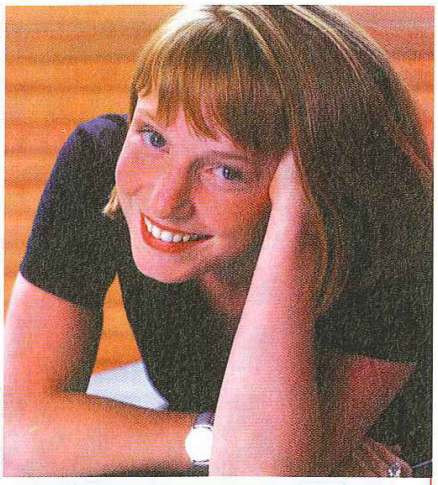
GAME ONE

LA PREMIÈRE CHAÎNE EUROPÉENNE DE JEUX VIDÉO

Game One, la première chaîne consacrée aux jeux vidéo, naît sous les meilleurs auspices. En émettant 24h/24, elle propose une autre façon de voir le jeu vidéo.



On doit l'habillage de Game One à une jeune société française : E-Motion. Les jingles de Game Play et Warp Zone sont particulièrement réussis.



Mirabelle (ci-dessus) présente les News en anglais, Ness s'occupant de celles en français. On sent que les gens de Game One n'ont pas envie de s'enfermer dans cette jolie petite boîte hexagonale qu'est la France...

Alléluia amis lecteurs ! Nous ne sommes pas des extraterrestres. Il y a aussi des gens comme nous qui aiment les jeux vidéo et qui le prouvent en consacrant du temps à monter des sujets qui passent à la télé. Et 24 heures sur 24, s'il vous plaît. Vous éteignez votre console et hop, vous n'avez qu'à zapper sur Game One pour continuer à découvrir des jeux. Elle n'est pas belle la vie ?

JUSTE UNE QUESTION DE FEELING...

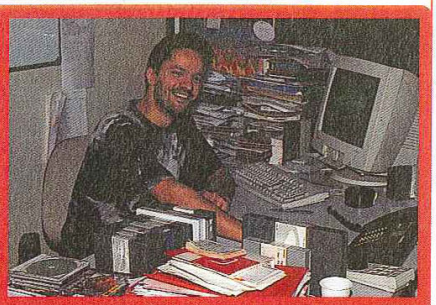
A l'instar d'un magazine, Game One propose, tout au long de la semaine, différentes rubriques. Commençons leur présentation en parlant des News (quotidiennes), ces flashs de deux minutes qui interviennent toutes les heures pendant la journée. Ils ont pour but de vous tenir informé au plus près de l'actualité du jeu vidéo : sorties de jeux, nouvelles consoles, alliances, rumeurs, projets... Tout pour ne pas être largué entre deux numéros de PlayStation Magazine. L'émission Game Play (hebdomadaire), elle, traite du jeu pur et dur, avec ses préviews, ses tests, ses tips et ses présentations de jeux

Level One (hebdomadaire) vous invite à découvrir en live le premier niveau d'un jeu. Un des membres de la rédaction de Game One fait ses commentaires au fur et à mesure de sa progression et vous partagez ainsi ses sensations. Convivial et original. Le Top (mensuel), quant à lui, vous informe des dix meilleures ventes de jeux en France et en Angleterre, histoire de vous tenir au courant des tendances. De son côté Focus (hebdomadaire), s'appuie sur un thème (jeux de foot, d'aventure, les titres plus précisément destinés aux filles, etc.) pour vous présenter certaines catégories de jeux. Le principe de Warp Zone (hebdomadaire) s'en rapproche, mais l'angle est ici plus décalé. Ce sont le cinéma, le

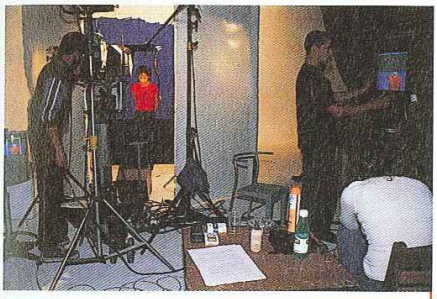
Comment recevoir Game One ?

Pour l'instant, la réponse à cette question tient en cinq mots : être abonné à Canal Satellite. L'abonnement de base coûte 110 francs par mois et vous permet de recevoir plus d'une trentaine de chaînes. Evidemment, l'investissement de départ est plus conséquent. Il faut en effet se procurer une antenne parabolique (environ 600 francs, sauf lors d'offres d'abonnement exceptionnelles) et louer un terminal numérique (500 francs de dépôt de garantie + 250 francs de mise en service). Pour tous renseignements, rendez-vous chez le distributeur Canal Satellite le plus proche de chez vous ou bien téléphonez au 01 49 87 23 23 (service clients). Pour les abonnés du câble, il faut savoir que des pourparlers ont débuté avec les principaux cablô-opérateurs en France. Il n'est donc pas impossible, dans un proche avenir, de retrouver Game One sur les réseaux de Lyonnaise Câble par exemple. Enfin, toute parabole en Europe pointée vers le satelli-

Quelques questions à... Patrick Giordano, directeur des programmes

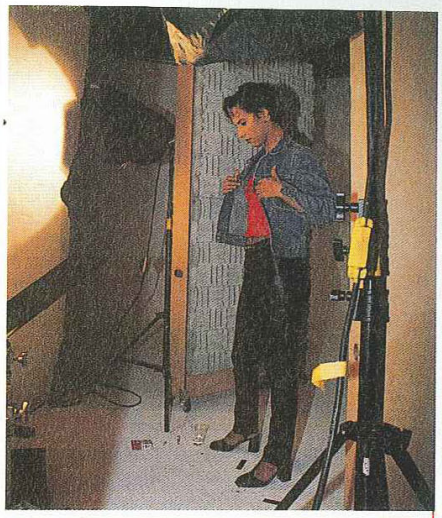


P. M. : Comment est née la chaîne Game One ?
Patrick Giordano : De l'association de Canal+, avec C., et d'Infogrames qui possèdent chacun 50 % du capital.
P.M. : Game One : une chaîne pour tous les publics ?
P.G. : Nous essayons de proposer des services à des tranches horaires adaptées. Par exemple, les clips sont «gentils» le matin (genre Banjo-Kazooie pour les enfants qui partent à l'école) et plus «rythmés» l'après-midi (ex : jeux de combats sur fond de musique rap). En ce qui concerne les titres sujets à polémiques et un peu trop violents (Mortal Kombat, Quake-like sur PC...) c'est évidemment le soir qu'ils sont diffusés. CSA oblige...
P.M. : De quelle façon collez-vous à l'actualité ?
P.G. : En réalisant des reportages, en nous adaptant aux sorties de jeux... Notre temps de réaction est d'environ une semaine : le temps de récupérer les éléments et de monter les sujets.
P.M. : Enfin, quel est l'avantage de recevoir une chaîne telle que Game One ?
P.G. : La possibilité de voir tourner les jeux en live et de pouvoir se forger une opinion par soi-même, évidemment. Et puis nous prenons notre temps pour présenter les produits. Les tests font de deux à douze minutes. Du jamais vu à la télé.

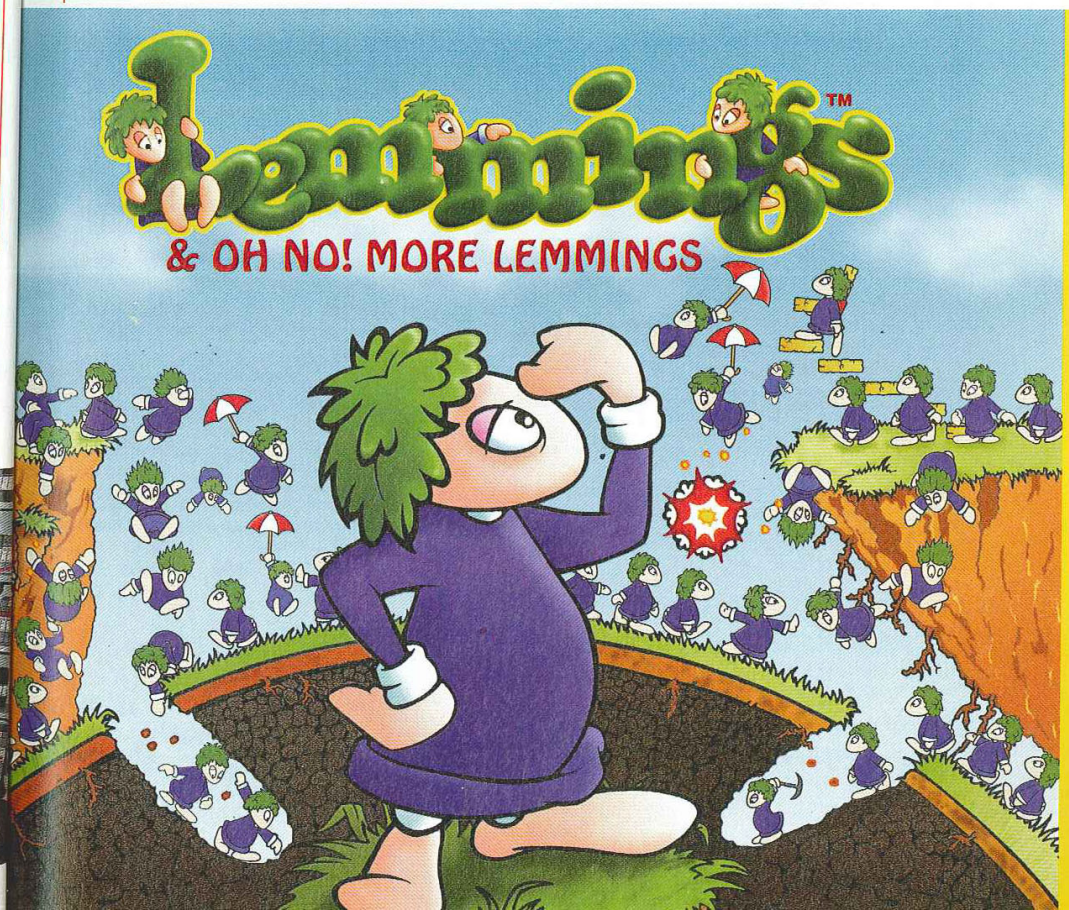


C'est un peu ça la télé : des câbles, de la patience et beaucoup de projecteurs.

sport, les comics ou encore la musique qui servent de prétexte à la présentation de certains titres. Faisant le lien entre tout cela pendant les moments «creux», les clips de jeux vidéo vous font (re)découvrir sans commentaire les titres du mois. Parfois, ce sont également des clips à thème. Je ne sais pas s'il passe encore à l'heure où vous lisez ces lignes, mais je vous recommande tout particulièrement le girls mix, excellentissime. Il met en scène de nombreuses héroïnes de jeux sur la musique de «Où sont les Femmes ?», interprétée par le très enthousiaste Patrick Juvet. Jubilatoire. Jeune, dynamique et fourmillant de gens passionnés, Game One est une vitrine de tout ce qui se passe dans le monde du jeu vidéo. On vous y tient au courant sans discontinuer. Les présentations se veulent assez grand public et la chaîne ne fait pas concurrence aux journaux spécialisés, plus pointus, qui peuvent se permettre des analyses chirurgicales puisqu'ils s'adressent nécessairement à des passionnés. Bref, pour ses premiers pas, Game One promet. Gageons que l'avenir sera encore davantage synonyme de qualité...



Ness se prépare à effectuer ses plateaux. Quand faut y aller...



ILS REVIENNENT!

• Le jeu de stratégie/puzzle le plus vendu au monde avec 3,5 millions d'exemplaires.

• Enfin sur Playstation en version originale.

• Plus de 200 niveaux pour vous rendre accro.

... à 80 centimes* le niveau, ce n'est pas cher payer pour donner un sens à l'expression " C.. comme un Lemmings ! "

Sortie Novembre 98

PSYGNOSIS

PlayStation

*prix généralement constaté

"PlayStation" sont des marques déposées par Sony Computer Entertainment Inc. Lemmings, Psygnosis et le logo Psygnosis sont ™ ou ® et © 1998-8 Psygnosis Ltd. TOUS DROITS RESERVES.

Par Julien Chièze

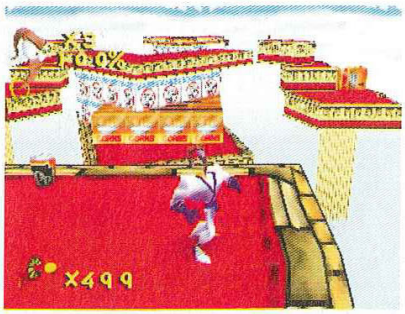
EARTHWORM JIM 3D

LE VER REFAIT SURFACE

Editeur : Interplay - Disponibilité : octobre 98

Après avoir brillé un temps - assez court - sur console 16 bits, Earthworm revient. Un jeu de plates-formes délirant que David Perry a «oublié» de regarder.

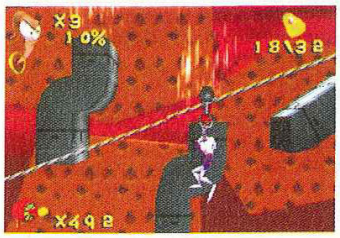
Le ver de terre le plus médiatique de la galaxie est de retour ! Après avoir signé quelques succès à l'époque des 16 bits, le jeu de plates-formes Earthworm Jim débarque dans sa version 3D, z-bufferisée, et gouraud-shadée. Pour cette nouvelle aventure, Jim n'a rien trouvé de plus intelligent que de devenir légèrement fêlé à la suite d'un stupide incident. Résultat, le voici obligé de retrouver la mémoire au travers de 6 mondes gigantesques réalisés en 3D temps réel. Répartis en 32 niveaux, ces derniers correspondent à différentes parties de la personnalité de notre héros. Ainsi vous voyagerez à travers les matérialisations de ses rêves, mais aussi de ses pires phobies. Si le concept n'a rien de particulièrement original, surtout en ce moment, il est à espérer que la multitude de mini-jeux, de stages bonus à l'humour déjanté, mais surtout l'intérêt de jeu réussiront à briser la probable linéarité de l'aventure. En parlant d'humour, inhérent à l'univers d'Earthworm Jim, sachez que les développeurs misent particulièrement sur ce point précis. Pas étonnant alors de retrouver la célèbre vache «folle», Psycrow, le chat maléfique, mais aussi les très délirants Disco Zombies (pitié...) ainsi que de nombreux autres persos tout aussi cinglés. Afin de vous en débarrasser, dans la joie et l'allégresse, vous aurez à votre disposition pas moins de 13 armes au design et à la puissance effroyables. Au final, Earthworm Jim 3D se présente, pour le moment, comme un jeu de plates-formes à la réalisation un peu vieille mode, quant à son intérêt... nous attendrons d'en savoir plus.



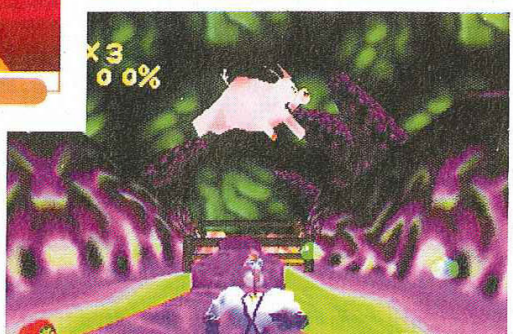
Les décors sont assez variés

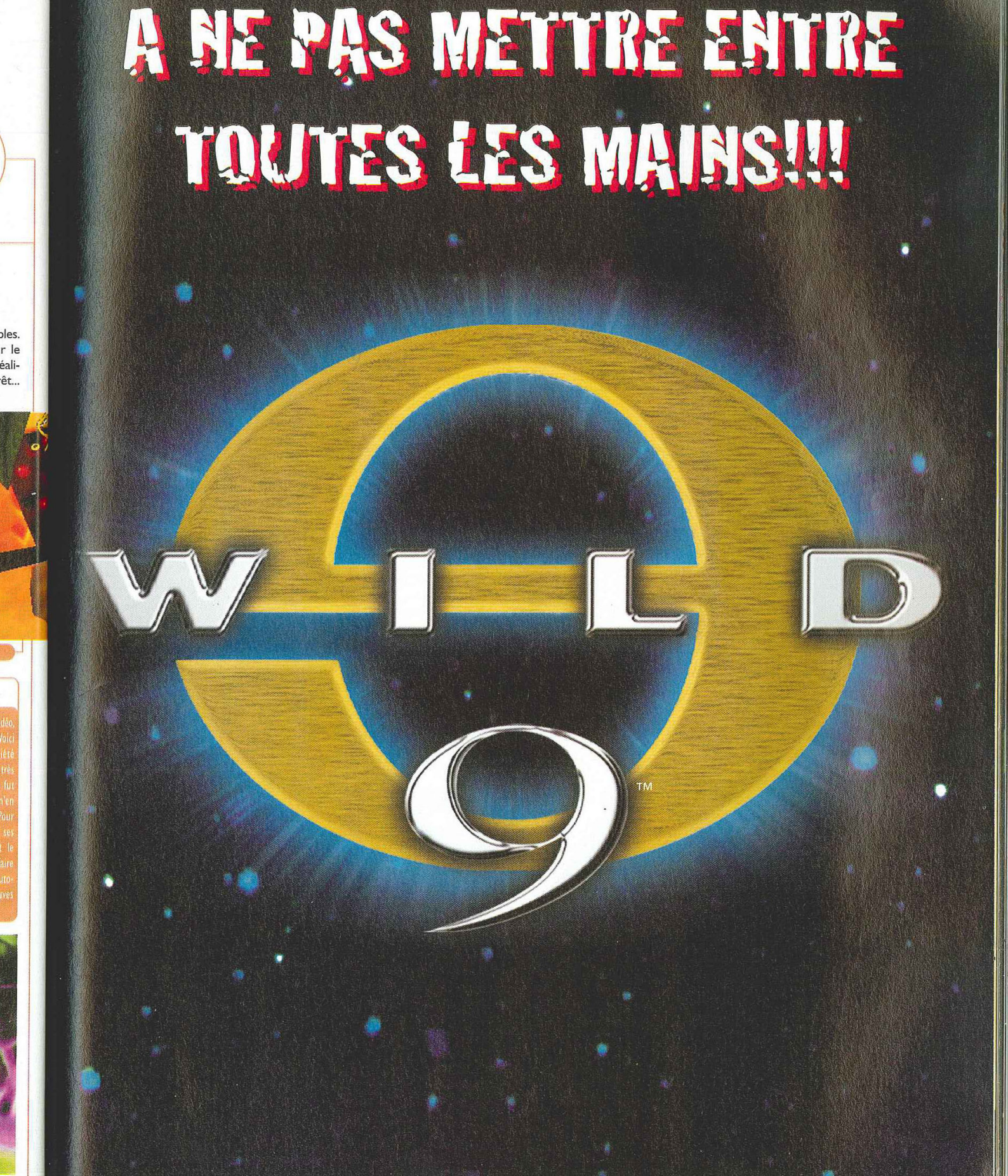
Maîtres du monde ?

«Nous sommes la plus brillante compagnie de l'industrie du jeu vidéo, produisant des titres parmi les plus originaux de l'année 98». Voici de quelle manière, un poil arrogante, se présente la société Vis Interactive à l'origine d'Earthworm Jim 3D. Basée dans la très bucolique région d'Edinburgh (Ecosse), cette jeune équipe fut formée en 1995. Bien qu'encore peu connue, Vis Interactive n'en affiche pas moins des objectifs particulièrement ambitieux. Pour Chris van der Kuyl, fondateur de la boîte, l'expérience de ses membres dans la recherche vidéo, la production télévisuelle et le multimédia bien évidemment leur confère à la fois un savoir-faire et une créativité unique dans le milieu. C'est bien gentil de s'auto-proclamer messie du jeu vidéo, mais encore faut-il faire ses preuves ce qui, pour notre exemple, ne paraît pas si évident que cela.



Jim en plein effort





A NE PAS METTRE ENTRE TOUTES LES MAINS!!!

WILD 9™

Par Benjamin Janssens

DUNGEON KEEPER 2

LE JEU DU SIÈCLE, LA SUITE

Editeur : Bullfrog - Disponibilité : mars 99

Sur PlayStation, la suite de Dungeon Keeper est au programme. Le premier avait fédéré des millions de fans. Qu'en sera-t-il du numéro 2 ? Permettons-nous de rêver un instant.

Dans un numéro où l'on aborde le thème «Les développeurs de jeux vidéo sont-ils en manque d'idées neuves ?», il faut bien avouer qu'évoquer la saga des Dungeon Keeper porte à sourire. Ces titres figurent parmi les plus novateurs de la décennie... Le premier du moins, ne sachant pas ce que réserve sa suite. Le concept ? Vous incarnez un patron de donjon, un boss qui doit gérer des créatures viles et immondes, un maître dans l'art de poser des pièges. En trois mots : intéressant, intelligent et surprenant. Lors de sa sortie sur PC CD-Rom, Dungeon Keeper a créé un réel engouement de la part de millions de joueurs. L'action prend place dans un monde (des caves, des grottes, des repères de monstres) en 3D. Chose étonnante : non seulement vous dirigez les opérations avec une vue globale de ce qui se trame à l'écran, mais encore vous pouvez «entrer dans la peau» d'une créature. Dès lors, le jeu se transforme quelque peu en Doom-like, vue subjective oblige. Imaginez-vous, voir le monde avec des yeux d'araignée ou de dragon !

AH AH AH AH ! (RIRE MALÉFIQUE)

Dans Dungeon Keeper 2, selon les rumeurs, vous disposez de plus de bestioles et d'options. Désormais, vous pouvez faire intervenir un chevalier noir super pro dans l'art du close-combat, un elfe noir passé maître dans le tir à l'arc et une énorme salamandre. Sans oublier les sorts. Car, ce qui a contribué au franc succès de DK, ce sont les sortilèges, variés et spectaculaires. Nous savons déjà que deux d'entre eux feront se plier de rire l'utilisateur (et plier tout court l'adversaire). En cliquant (le jeu devant se jouer avec la souris) sur le Tremor, vous verrez les murs s'effondrer et le sol se fissurer. Avec Turncoat, vous pourrez contraindre une créature ennemie à poignarder (dans le dos, évidemment) ses potes. Si l'action est très présente dans cette saga, la réflexion et la stratégie ont aussi une place énorme. A vous de placer pièges et sbires aux bons endroits, l'objectif étant de ne pas être dépossedé de son or, encore moins de laisser le donjon entre les mains de l'opposant. On en rêvait depuis longtemps. Reste à savoir si l'intelligence artificielle, ce

Crapauds made in England

Bullfrog (crapaud buffle en anglais) a été créé par l'une des stars du monde des jeux vidéo, Peter Molyneux. En 1987, en compagnie de Les Edgar, il crée une petite structure dans le Surrey. A l'époque, ils sont peu nombreux à bosser sur un jeu qui allait faire grand bruit, soft de stratégie/réflexion dénommé Populous. Plus de dix ans après, Peter Molyneux a revendu la société à Electronic Arts et continue son bonhomme de chemin. A l'origine de Dungeon Keeper, il a laissé le «bébé», la suite, à l'équipe actuellement en place.

PETIT «JEUSTORIQUE»

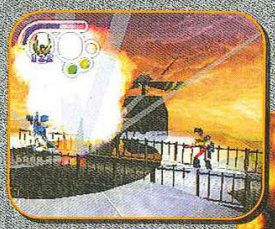
1987 - Populous
1991 - Powermonger (suite de Populous)
1992 - Populous 2 (suite améliorée de Populous)
1993 - Syndicate
1994 - Theme Park et Magic Carpet
1996 - Syndicate Wars

Y'A DU WILD 9 DANS L'AIR!!!

(PANSEMENTS VENDUS SÉPARÉMENT)

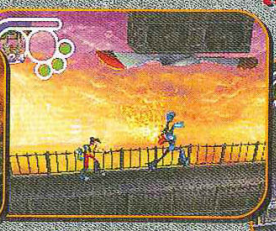
"La réalisation est ébouriffante et on va enfin pouvoir torturer tout ce qui traine. Miam..."
(Consoles +)

COMPATIBLE AVEC
LA MANETTE DUAL SHOCK

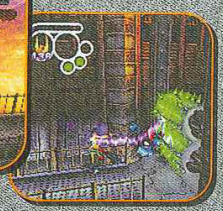


Plusieurs façons pour torturer vos ennemis...

Brûlez-les !



Décapitez-les !



Broyez-les !

Concours, Trucs et Astuces
au 3615 INTERPLAY*
ou au 08 36 68 24 68*

DISTRIBUÉ PAR

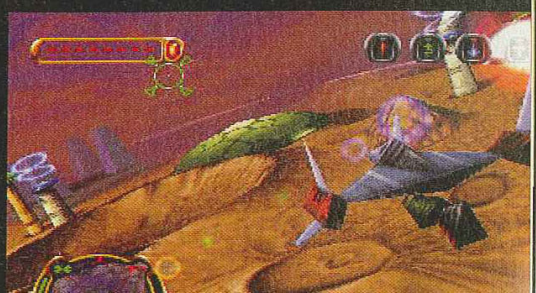
PlayStation et le logo PlayStation sont des marques déposées de Sony Computer Entertainment Inc.

Entraînez-vous dès maintenant à écraser les méchants petits hommes verts !

yrights et les logos appartiennent à leurs sociétés respectives. Le logo PlayStation et PlayStation, marques déposées
riété exclusive de Sony Computer Intertainment Inc. - medialect

prochainement .../...

L'invasion a commencé. Ils sont là, au dessus de Washington à narguer notre terre et bafouer notre liberté. Seul votre sang-froid pourra nous extirper de cette horreur... à bord de votre vaisseau, vous devrez livrer une bataille aérienne en 3D sans merci pour renvoyer cette vermine extra-terrestre aux confins de la Galaxie. Embrassez femme et enfants, laissez de côté votre pitié... toute la planète compte sur vous !



Par Dave Martyniuk

RUSHDOWN

CANAL+, UN DÉPART MANQUÉ ?

Editeur : Canal Multimédia - Disponibilité : fin octobre 98

Canal+ part à l'assaut de la PlayStation avec Rushdown, un jeu multi-épreuves qui, s'il a le mérite d'être original, reste à ce jour techniquement faible.

Contre votre adversaire, tous les coups sont permis. Si vous pouvez le faire chuter, n'hésitez pas.

Dommage qu'il soit impossible d'effectuer des figures en snowboard.

Rushdown est en fait une «simulation» de descente hybride où trois sports différents vous sont proposés. Surf des neiges, kayak ou encore VTT sont ainsi représentés, chacun apportant des sensations de glisse quelque peu différentes. Résolument tourné vers l'arcade, Rushdown ne fait pas dans le compliqué. Ici, le réalisme est mis sans ambages au placard et votre seul but est d'essayer de dévaler le plus rapidement possible les quinze pistes qui vous attendent. Seul, vous devrez affronter sur différents continents un adversaire dirigé par l'ordinateur. Effectuer un meilleur temps que ce dernier est indispensable pour passer au niveau suivant et s'essayer aux différentes épreuves disponibles. Contre un adversaire humain, le jeu en split - horizontal ou vertical - est proposé. L'intérêt est limité, les commandes simples (pas de figures possibles en surf des neiges par exemple) et il faut bien avouer que la préversion que nous avons eue entre les mains ne semblait pas miraculeuse de technique ni d'innovations. Attendons le mois prochain et la version finale en espérant que le plaisir de jeu se suffise à lui-même...

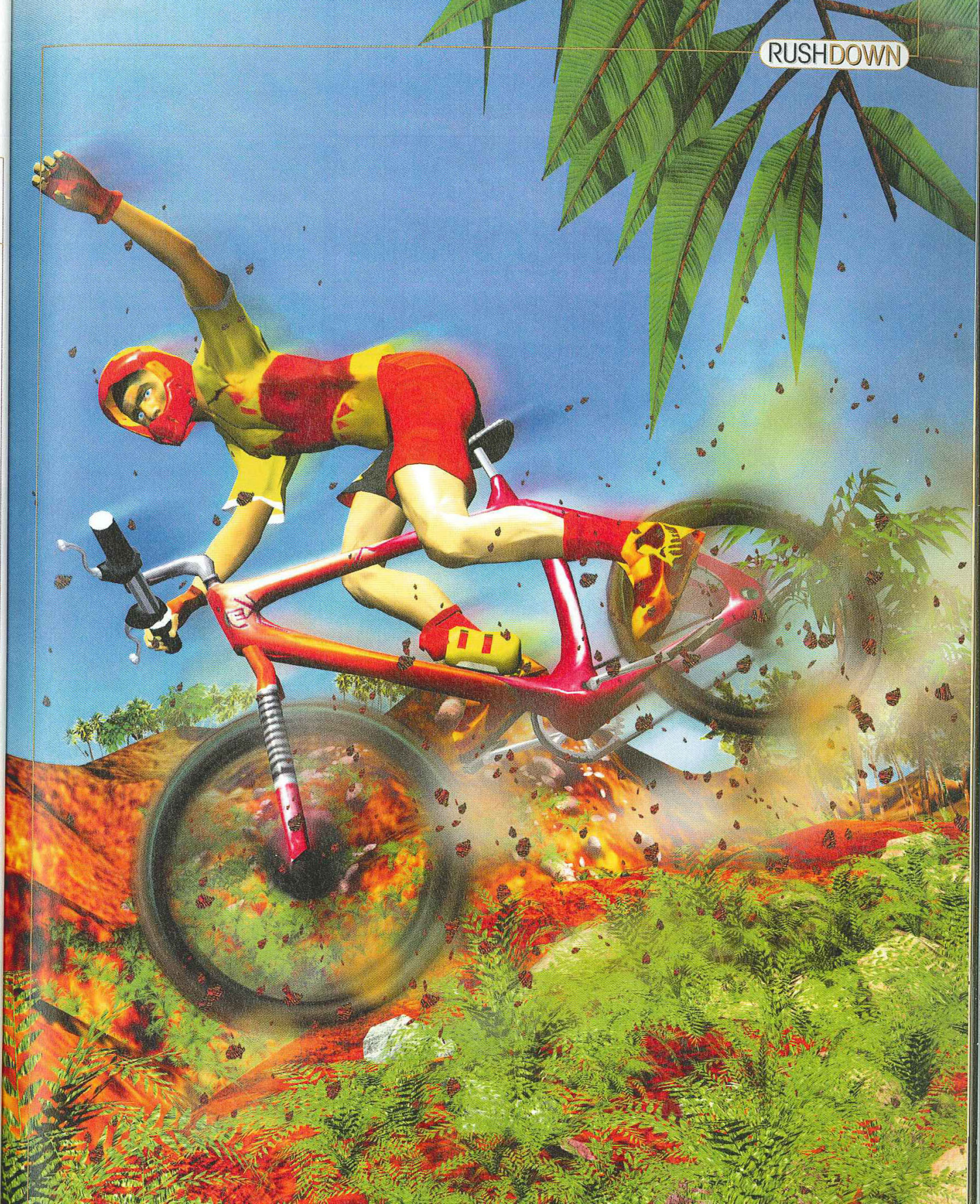
Le jeu à deux, split horizontal. Classique.

Checkpoint : l'endroit qui sauve lorsqu'il ne vous reste plus qu'une poignée de secondes.

Le côté rupestre de ce village de montagne ne vous fait pas oublier vos efforts. Allez, pédale !

Canal se met au jeu

Canal+ est une société qui croit dur comme fer aux nouvelles technologies et aux multimédia. Ne désirant en aucun cas rater le train en marche, la société investit dans des projets d'avenir avec un site Internet très développé (on y trouve de nombreux liens, la possibilité d'intervenir en direct lors de certaines émissions, un partenariat avec le 2ème Monde de Cryo, etc.), une nouvelle chaîne entièrement dédiée aux jeux vidéo (Game One) et quelques produits dits multimédias. A côté des jeux et encyclopédies diverses sur PC, C+ multimédia s'attaque timidement à la PlayStation avec Rushdown et Canal+ Soccer 99, prévu pour l'an prochain. C+ devra faire ses



Par Julien Chièze

NASCAR 99

REDÉCOUVREZ LE CHARME DES COURSES U.S.

Editeur : EA Sports - Disponibilité : octobre 98

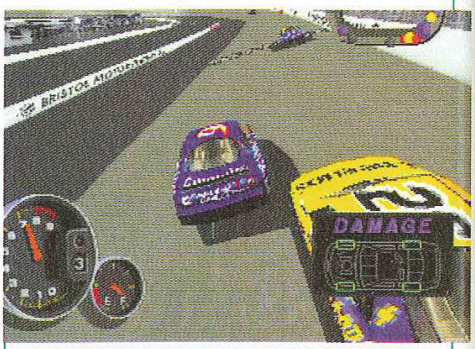
Comme chaque année chez EA Sports, on réactualise les séries. Avec cette version 99 de Nascar, le géant américain semble étrangement mal engagé. Il est encore temps de redresser la barre.

Jeff Gordon est une véritable star du Nascar

Electronic Arts assure vraiment depuis près d'un an. A la pointe de la technologie, il réussit des titres variés, mais surtout régne en maître grâce à sa célèbre Gamme Sport. Néanmoins nous ne pouvons que nous montrer plus réservés en ce qui concerne la qualité de ce Nascar 99. Sur le papier, tout y est : la licence officielle avec ses 37 pilotes starisés aux Etats-Unis, des modes de jeu complets, 17 circuits dont 7 sont tout nouveaux tout beaux, ainsi qu'une gestion poussée des bolides. Alors que la version 98 nous avait agréablement surpris (PlayStation Magazine 13, note : 7), à première vue, cette réactualisation se révèle moins intéressante. Mises à part les 24 voitures en haute résolution, techniquement Nascar 99 n'offre rien de bien impressionnant.

UNE TECHNIQUE DÉPASSÉE

Le clipping est fort présent, les abords des circuits (15 ovales sur les 17 parcours proposés !!) ne s'illustrent pas par leur richesse graphique et ce ne sont pas les petits effets lors des accidents qui relèveront le tout. Ce titre dispose aussi d'une jouabilité qui n'a rien de commun avec le terme : finesse ! Le pad analogique est bien trop sensible pour le moment et, au joypad normal, le plaisir de conduite n'est pas vraiment convaincant. Lorsqu'on connaît l'engouement que suscite ce sport dans notre paisible pays, lorsqu'on se rend compte du niveau de perfectionnement atteint par la concurrence (Gran Turismo, Colin McRae Rally), nous ne pouvons que douter de l'impact qu'un jeu aussi moyen que Nascar 99 saura déclencher. Surtout chez vous !



Des ovales, n'y a-t-il que cela dans la vie ?

La vue intérieure se révèle quelque peu injouable.

Les 50 ans du Nascar

Le 14 décembre 1947 voyait la première course officielle de Nascar devant le Streamline Hotel de Daytona Beach. Près d'un demi siècle plus tard, les Etats-Unis célèbrent les 50 ans d'un sport en pleine explosion... Outre-Atlantique. Longtemps en concurrence avec les 500 Miles d'Indianapolis, le Nascar rassemble aujourd'hui près de 2 millions de spectateurs par course et a été sacré, par le magazine Sports Illustrated, comme «le sport américain le plus passionnant». Le principe n'a rien de bien complexe. Les pilotes tentent de conduire à la victoire des bolides, alias de véritables vitrines publicitaires, sur des centaines de tours de circuits ovales afin d'empocher des primes pouvant atteindre plus de 3 millions de dollars (environ 18 millions de nos francs). Nous vous laisserons vous faire une idée de l'intérêt intrinsèque, mais apprenez que chez nos «cousins» U.S., plus ça va vite, plus c'est

Knacki Max.
Voire même un peu trop max.

Herta

BON DE RÉDUCTION 5F

Réduction immédiate de 5F en caisse à valoir sur l'achat d'un sachet de Knacki Max.

Date limite de validité : 31/01/99

Herta SA - RCS Meaux B - 311 043 194

Jean & Montma

Par Julien Chièze

LA FOLIE DU MATOS

DE NOUVEAUX ACCESSOIRES

Lorsqu'un nouvel accessoire PlayStation arrive, c'est toujours un événement. On se demande si la console en sortira grandie, si le plaisir du jeu pourra encore être renouvelé. Verdict avec le Glove.

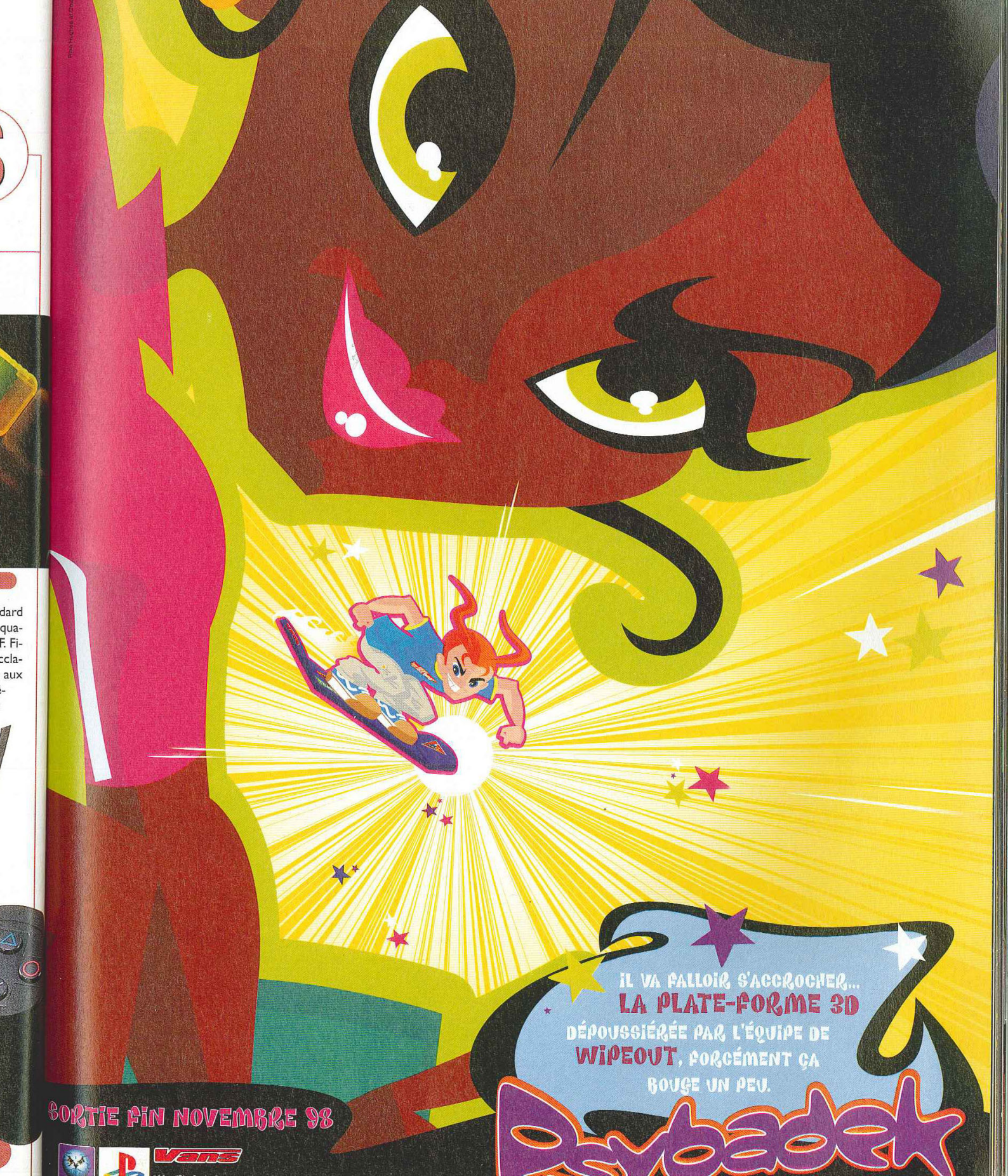
Les cartes mémoire prennent des couleurs et baissent leur prix.

Elle était là, posée devant moi. De taille moyenne, cette boîte à dominante noire, estampillée PlayStation, contenait le très énigmatique Glove ! Derrière ce nom barbare se dissimule en fait un joypad conceptuel épousant la forme de la main. Bon, j'ouvre fébrilement la boîte. «Tiens une cassette vidéo de démos.» Cinq minutes plus tard, j'avais appris à installer The Glove. Dans un premier temps, je m'arrime avec les deux sangles servant à maintenir mon frêle poignet autour de la bête. Aïe, ça serre un peu quand même, et puis si vous portez une montre... Sinon, la prise en main n'est pas abominable. Mes petits doigts trouvent aisément leur place. À la question : pourquoi pas de croix multi-directionnelles ? La réponse est simple : votre poignet n'est autre que le paddle ! Une baffe à droite, ça bouge à droite. Un coup vers le bas, et ça descend. Youpi, ça sera peut-être marrant finalement. J'enfourne Ridge Racer Revolution. Ouah, il faut s'accrocher, mais avec un peu d'habitude et un zeste de finesse, on y arrive plutôt pas mal. Vient ensuite le tour de MediEvil. «Mais tu vas faire ce que je te dis, imbécile. Allez, cours, tourne là... non là !». À vrai dire, je ne m'amuse pas et le pad analogique ou le classique sont bien plus pratiques. Pour le moment, le bilan est donc assez mitigé. Je m'essaye alors à Rival School (baston). Arrggghh... en deux rounds, mes ligaments implorent pitié. Constat accablant : double luxation du poignet (la preuve, j'écris en ce moment avec mon nez). 299 F, avouez que cela fait un peu cher pour un gadget qui vous envoie à l'hosto. Vous n'en rêviez pas, Reality Quest l'a pourtant fait !

Voici l'instrument de torture. La finition a le mérite d'être acceptable.

DES ACCESSOIRES MOINS CHERS

Toutefois pour conclure sur une note [illegible] part de ses accessoires. Ainsi, la manette standard et la carte mémoire passent à 99 F. Quant au quadrupleur, vous le trouverez désormais à 199 F. Finalement, pour les accros de nouveautés, acclamez la sortie du pad noir, jusque-là réservé aux possesseurs du Net Yaroze. Grâce à son revêtement spécial, vous découvrirez ce que le mot confort signifie vraiment (dommage tout de même qu'il ne soit pas analogique). Les Memory Cards aussi changent de couleur pour la fin de l'année. Les passionnés de curiosités et les collectionneurs devraient être aux anges. Une bonne initiative qu'il convenait de saluer.


IL VA FALLOIR S'ACCROCHER...
LA PLATE-FORME 3D
DÉPOUSSIÉRÉE PAR L'ÉQUIPE DE
WIPEOUT, FORCÉMENT ÇA
BOUGE UN PEU.
SORTIE FIN NOVEMBRE 98
Vans
Psybadek

GRANDE PREMIERE

LES MICROMANIA

MICROMANIA CITÉ-EUROPE
Centre Ccial Cité-Europe
62231 Coquelles
OUVERTURE PROCHAINE

MICROMANIA MAYOL
Centre Ccial Mayol - 83000 Toulon
Tél. 04 94 41 93 04
NEW

MICROMANIA FORUM DES HALLES 2
1, rue des Pirouettes - Niveau 2 - 75001
Paris - Tél. 01 55 34 98 20
NEW

MICROMANIA ANNECY
C. C. Auchan-Epagny - 74330 Epagny
Tél. 04 50 24 09 09
NEW

MICROMANIA ORLÉANS
C. C. Place d'Arc - 45000 Orléans
Tél. 02 38 42 14 50
NEW

MICROMANIA NANTES
C.C. Beaulieu - 44000 Nantes
Tél. 02 51 72 94 96
NEW

MICROMANIA VITROLLE
C. C. Carrefour Vitrolle -13741 Vitrolle
Tél. 04 42 77 49 50
NEW

MICROMANIA AUBAGNE
C. C. Auchan Barnéoud -13400 Aubagne
Tél. 04 42 82 40 35
NEW

MICROMANIA ECULLY
Carrefour Grand-Ouest - 69130
Ecully - Tél. 04 72 18 50 42
NEW

Ouverts tous les dimanches

MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES
Galerie des Champs - 84, avenue des Champs-Elysées
Métro George 5 - RER Charles-de-Gaulle-Etoile
Tél. 01 42 56 04 13

MICROMANIA BVD DES ITALIENS
DANS LES NUAGES
Passage des Princes - 5, bvd des Italiens
75002 Paris - Mo Richelieu Drouot & RER Opéra
Tél. 01 40 15 93 10

MICROMANIA MONTPARNASSE
126, rue de Rennes - 75006 Paris - Mo Montparnasse ou Saint-Placide - Tél. 01 45 49 07 07

MICROMANIA ITALIE 2
C. Ccial Italie 2 - Niveau 2 - A côté de Grand Optical
75013 Paris - Tél. 01 45 89 70 43

MICROMANIA LA DÉFENSE
C. Ccial Les 4 Temps - Niveau 1 - Rotonde des Miroirs
Mo & RER La Défense - Tél. 01 47 73 53 23

MICROMANIA PARINOR
Centre Commercial Parinor - Niveau 1
93006 Aulnay-sous-Bois - Tél. 01 48 65 35 39

MICROMANIA LES ULIS 2
Centre Commercial Les Ulis 2 - Tél. 01 69 29 04 99

MICROMANIA ÉVRY 2
Centre Commercial Evry 2 - Tél. 01 60 77 74 02

MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2 - Tél. 01 48 54 73 07

MICROMANIA LES ARCADES
Centre Commercial Les Arcades - Niveau Bas
93606 Noisy-le-Grand - Tél. 01 43 04 25 10

MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE
Centre Ccial Carrefour - 77190 Villiers-en-Bière
Tél. 01 64 87 90 33

MICROMANIA VÉLIZY 2
Centre Commercial Velizy 2 - 78140 Vélizy
Tél. 01 34 65 32 91

MICROMANIA BELLE-ÉPINE
C. C. Belle-Epine - Niveau Bas - 94561 Thiais
Mo Villejuif Terminus - Bus 185/285 - RER C Choisy
Bus TVM Belle Epine - Tél. 01 46 87 30 71

MICROMANIA IVRY GRAND CIEL
Centre Ccial Carrefour Grand Ciel - 94200 Ivry/Seine
Tél. 01 45 15 12 06

MICROMANIA SAINT-QUENTIN
Centre Ccial St-Quentin-en-Yvelines - Face Carrefour
78000 St-Quentin-en-Yvelines - Tél. 01 30 43 25 23

MICROMANIA CERGY
Centre Commercial Les 3 Fontaines - Niveau Bas
Face Go Sport - 95000 Cergy - Tél. 01 34 24 88 81

MICROMANIA CRÉTEIL
Centre Ccial Créteil Soleil - Niveau Haut - Entrée Métro
Mo Créteil-Préfecture - Bus 117/181/104/308
94016 Créteil - Tél. 01 43 77 24 11

MICROMANIA ROUEN ST-SEVER
Centre Commercial Saint-Sever
76000 St-Sever - Tél. 02 32 18 55 44

MICROMANIA TOULOUSE
Carrefour Portet-sur-Garonne
31127 Portet-sur-Garonne - Tél. 05 61 76 20 39

MICROMANIA AVIGNON
Espace Soleil - 84130 Le Pontet - Tél. 04 90 31 17 66

MICROMANIA MONTPELLIER
Centre Commercial Le Polygone - Niveau Haut
34000 Montpellier - Tél. 04 67 20 14 57

MICROMANIA GRAND-VAR
Centre Commercial Grand-Var Sud
83160 La Valette-du-Var - Tél. 04 94 75 32 30

MICROMANIA CAP 3000
Centre Commercial Cap 3000 - Rez-de-Chaussée
06700 St-Laurent-du-Var - Tél. 04 93 14 61 47

MICROMANIA NICE-ÉTOILE
Centre Commercial Nice-Étoile Niveau -1 - 06000 Nice
Tél. 04 93 62 01 14

MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU
Centre Commercial La-Part-Dieu - Niveau 1
69003 Lyon - Tél. 04 78 60 78 82

MICROMANIA LYON SAINT-PRIEST
Galerie Auchan - 69800 Lyon Saint-Priest
Tél. 04 72 37 47 55

MICROMANIA EURALILLE
Centre Commercial Euralille - Rez-de-chaussée
59777 Lille - Tél. 03 20 55 72 72

MICROMANIA LILLE V2
Centre Commercial Villeneuve d'Ascq
59650 Lille - Tél. 03 20 05 57 58

MICROMANIA NOYELLES-GODAULT
Centre Commercial Auchan - 62950 Noyelles-Godault
Tél. 03 21 20 52 77

MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL
Centre Commercial Cora-Cormontreuil
51350 Cormontreuil - Tél. 03 26 86 52 76

MICROMANIA STRASBOURG
C. C. Place des Halles - Niveau Haut (Face entrée BHV)
67000 Strasbourg - Tél. 03 88 32 60 70

* Toutes les offres sont valables dans la limite des stocks disponibles jusqu'au 31 octobre 98. Conformément à la loi informatique et libertés n°78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.

MICROMANIA

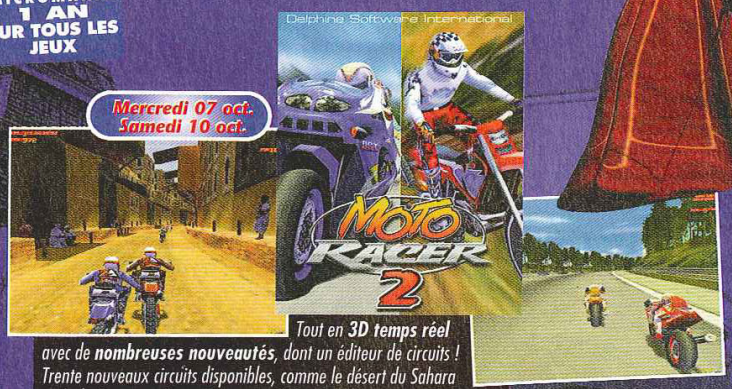
Les nouveautés d'abord !

MEDIEVIL

Mercredi 21 oct.
Samedi 24 oct.

*Tout le jeu est en **3D temps réel** : le personnage que vous dirigez, les ennemis comme les autres éléments du décor. Votre chevalier errant évoluera librement dans les **30 mondes** du jeu. Epaulé par des **graphismes magnifiques** et des **effets de lumière stupéfiants**, ce Medievil vous en fera voir de toutes les couleurs.*

GARANTIE MICROMANIA 1 AN SUR TOUS LES JEUX



Mercredi 07 oct.
Samedi 10 oct.

*Tout en **3D temps réel** avec de **nombreuses nouveautés**, dont un éditeur de circuits ! Trente nouveaux circuits disponibles, comme le désert du Sahara ou la forêt amazonienne. Gare aux dérapages et aux sorties de route !*

GRATUITE
avec le 1er achat !

De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise sur des prix canons !*

* Sauf sur les Consoles - Remise différée sous forme de Bon de Réduction de 50 F.

3615 MICROMANIA : Tout le catalogue des jeux (1,29 F. la minute)

Un démonstrateur sera à votre disposition pendant ces journées exceptionnelles.

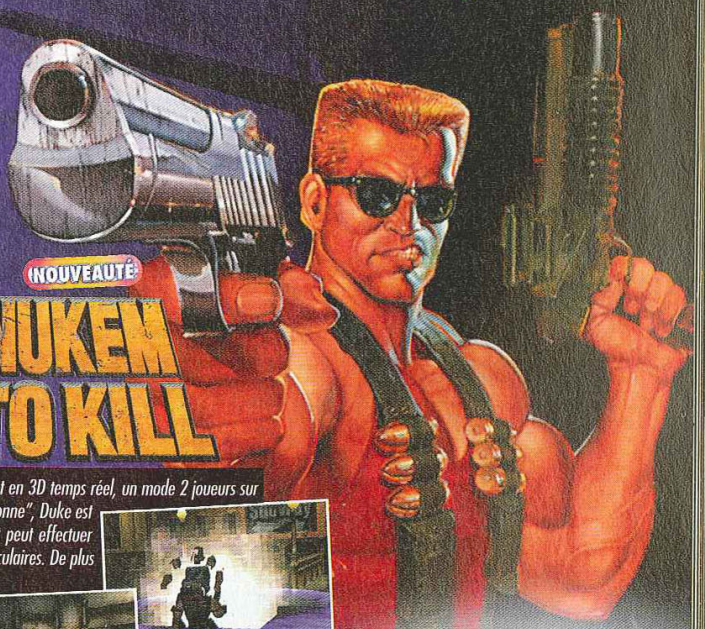
LES RENDEZ-VOUS MICROMANIA

FUN RADIO EN PARTENARIAT AVEC FUN RADIO

Des démonstrations* chaque mercredi et chaque samedi des meilleurs jeux à venir dans tous les Micromania

Ne ratez pas ces rendez-vous privilégiés qui vous permettront de découvrir, tous les coups, toutes les techniques et toutes les astuces des meilleurs jeux à venir.

***Spyro** est le nom du bébé dragon que vous incarnez dans ce **magnifique jeu** de **plateforme en 3D libre**. Réalisation impeccable et rapidité jamais prise en défaut. Explorez un **univers de 7 mondes** (dont un caché) très variés et colorés.*



De nouveaux niveaux inédits, tout en 3D temps réel, un mode 2 joueurs sur le même écran ! Vu à la "3e personne", Duke est libre de se déplacer où il veut et peut effectuer de nouveaux mouvements spectaculaires. De plus il voyage à travers le temps.

Mercredi 04 nov.
Samedi 07 nov.

*Passionnant jeu d'action : **13 niveaux variés** à la recherche d'objets précis à ramasser et d'ennemis à abattre. Le but final étant d'**éliminer le terrible Batakani**. 50 ennemis différents, des décors variant selon votre progression : forêts de bambous, sommets enneigés, pluie torrentielle et autres monastères seront de la partie.*

NOUVEAU SERVICE

Micromania reprend* vos anciens jeux PlayStation

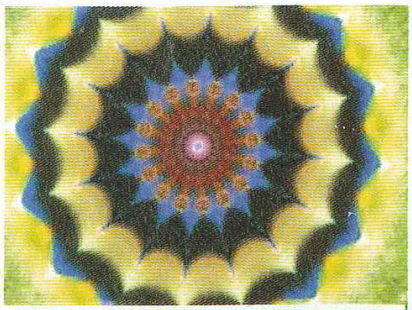
*Voir conditions à la caisse

sont affichées chaque semaine dans votre Micromania !

LES JEUX «ART ET ESSAI»

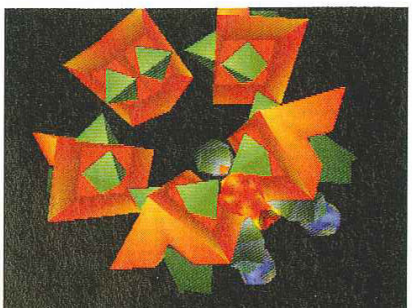
* note : l'appréciation de ces titres étant hautement subjective, il n'y a pas ici de note attribuée.

Depuis quelque temps, on voit fleurir sur PlayStation des jeux qui n'en sont pas. Décalés et originaux, ils laissent songeurs ceux qui les essayent et enthousiasment rarement les foules.



Baby Universe

Baby Universe



Bon, soyons bien clairs : les jeux présentés sur ces deux pages sont assez spéciaux. Nombreux sont ceux qui ne leur trouvent qu'un intérêt très relatif, mais cela ne signifie pas pour autant qu'ils soient inintéressants, loin de là. Je suis une des rares personnes à la rédac à les apprécier à peu près tous et à être à la limite de penser que Baby Universe ou Sub ont des vertus quasi-thérapeutiques. D'un autre côté, je suis un peu spécial comme garçon. Cela étant dit, assez parlé de moi. J'aurai bien assez de temps de discuter avec mon psy demain...

GRAPHISMES ET MUSIQUES : UN COCKTAIL «HALLUCINANT»

BABY UNIVERSE

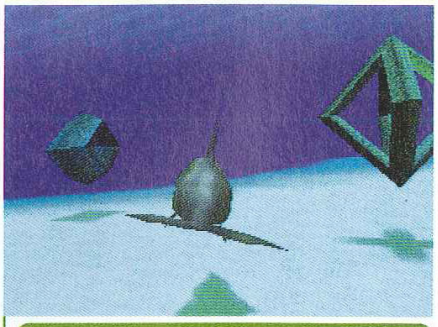
Editeur : Sony
Développeur : Sony Music
Déjà disponible
Prix indicatif : 299 frs

Le principe de Baby Universe est simple. Vous avez à votre disposition toute une palette de figures délirantes (cercles accrochés entre eux, triangles divisés qui tournent sur eux-mêmes, etc.) que vous sélectionnez et avec lesquelles vous pouvez tenter tout plein de choses rigolotes. On les fait tourner, on les déforme, on accélère leur rythme, on le ralentit... C'est super spécial. Le mode 2D est pire dans le genre hallucinatoire, avec ses formes géométriques en cercle qui bougent de plus en plus vite et changent de couleurs... On reste réellement hypnotisé devant son téléviseur. En ce qui concerne les musiques, un mode «oscilloscope» réagit aux sons qui sont joués, bougeant en rythme. C'est amusant cinq minutes pour le commun des mortels mais, quand on rentre dans le trip, on peut presque affirmer que s'essayer à Baby Universe équivaut à une séance de relaxation. Dormez, je le veux...

SUB

Éditeur : Sony
Développeur : Sony Japon
Déjà disponible
Prix indicatif : 299 frs

phique/musique laisse le joueur moins passif puisque ce dernier a la possibilité de créer ses propres morceaux. Il est en cela tenu par la main par le soft qui lui impose des samples. En manipulant un dauphin à l'écran, vous pénétrez dans différents mondes et les boutons sur lesquels vous appuyez créent différents sons. En dirigeant le dauphin vers le haut de l'écran, le son (accords de guitare hésitants, bruit de réverb., sifflement, etc.) se fait plus rapide et aigu, vers le bas, c'est le contraire... C'est au final un exercice assez divertissant et j'avoue y avoir pris un certain plaisir (je sais que Julien a testé ce titre en court métrage et qu'il a mis une sale note, mais bon, il est moins réceptif et sensible que moi...). Ces évolutions créent des samples («bouts» de musique) qu'on peut utiliser dans un grand menu principal et mélanger entre eux. Evidemment, vos compositions peuvent être sauvegardées, et on réécoute ses meilleurs morceaux à loisir. L'option délire visuel n'a pas été oublié mais il est moins travaillé que dans Baby Universe.



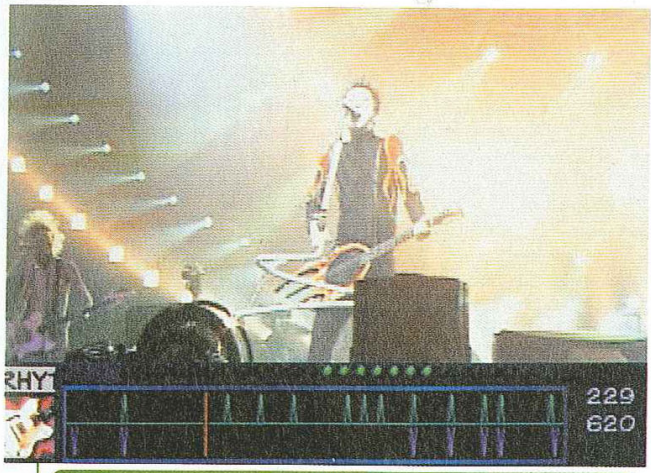
Sub

ENCORE PLUS BIZARRE...

STOLEN SONG

Éditeur : Sony
Développeur : Virtual Music
Import

Attention, Stolen Song (chanson volée) n'est sorti qu'au Japon. On ne pouvait toutefois pas le laisser dans l'ombre tant son principe est délirant. Dans ce jeu, vous essayez de vous intégrer au groupe de Tomoyasu Hotei, une rock star super connue au Japon. En fait, ce dernier s'est fait enlever et vous essayez de faire partie du groupe pour aider dans les recherches et le retrouver. Les épreuves qui vous attendent sont musicales, et vous devrez les réussir grâce à un médiator que vous pourrez gratter sur à peu près n'importe quoi en relief. La raquette de tennis est toutefois fortement recommandée. Le rendu sonore de la guitare peut être



Stolen Song

Stolen Song

Y'aura que des jeux qu'ils disaient...

Eh oui, souvenez-vous. Au début de la PlayStation, les porte-paroles de Sony affirmaient haut et fort que leur console n'était destinée qu'aux jeux purs et durs. Ces pages sont là pour prouver que, quelques années plus tard, les genres se diversifient. Et c'est Sony qui est à la base de la plupart de ces titres d'un nouveau genre ! Les publics les plus improbables (hypnotiseur, apprenti musicien, batteur à la recherche du sens du rythme...) peuvent trouver leur bonheur sur PlayStation maintenant. C'est au fond plutôt une bonne chose. Après tout, ça change des jeux de bastons et des simus de courses. C'était juste histoire de dire qu'il ne faut jamais dire jamais...

POWER GAMES

NOUVEAU
POWER GAMES
27 RUE TUPIN
69002 LYON
TEL 04 78 37 15 70
OUVERT LUNDI DE 14 H A 19 H
DU MARDI AU SAMEDI 10 H -19 H

31 rue de Reuilly - 75012 PARIS
Tél : 01 43 79 12 22
Métro Reuilly - Diderot
OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 10H A 19H

NOUVEAU
790 F
CONSOLE LIVREE AVEC UNE MANETTE DUAL SHOCK ET UN CD DE DEMO.

PLAYSTATION neuf PLAYSTATION

JEUX VERSION FRANCAISE

ALERTE ROUGE : MISSIONS TESLA	339 F	NINJA	339 F
ACTUA TENNIS 99	339 F	RUSHDOWN	339 F
BREATH OF FIRE 3 RPG	339 F	XMEN VS STREET FIGHTER	339 F
CINQUIEME ELEMENT	339 F	PARASITE EVE US	449 F
COLIN MC RAY RALLY	339 F	TALES OF DESTINY US	399 F
CONSTRUCTOR	339 F	TEKKEN 3	329 F
DUKE NUKEM TIME TO KILL	339 F	TENCHU	339 F
ELEMENTAL GEARBOLT	339 F	TEST DRIVE 5	339 F
EXODE D'ABE : ABE ODYSSEY 2	339 F	WILD ARMS	339 F
FORMULA ONE 98	339 F		
ISS PRO 98	339 F		
KNOCKOUT BOXING	339 F		
LAPD 2100 AD	339 F		
LEGEND SWORD AND BLOOD	339 F		
O.D.T	339 F		
MEDIEVIL	339 F		
METAL GEAR SOLID US	449 F		
MORTAL KOMBAT 4	339 F		
MOTOR RACER 2	339 F		
NBA LIVE 99	339 F		
NHL 99	339 F		
NASCAR RACING 99	339 F		

339F MEDIEVIL
299F BLOC OPTIQUE SONY
339F MOTO RACER 2
249F GUN VIBRANT
199F ACTION REPLAY
339F FORMULA ONE 98

PLAYSTATION occasion PLAYSTATION

NBA JAM EXTREME	99 F	PROJECT X2	149 F	CRASH BANDICOOT 2	199 F
TOTAL NBA 96	99 F	SPIDER	149 F	COURRIER CRISIS	199 F
SLAM AND JAM 96	99 F	BUST A MOVE 2	149 F	HERCULE	199 F
STRIKER 96	99 F	RESIDENT EVIL	149 F	G POLICE	199 F
FIFA SOCCER 96	99 F	CHEVALIER DE BAPHOMET	149 F	CROC	199 F
TOTAL ECLYPSE	99 F	WING COMMANDER 4	149 F	COLONY WARS	199 F
FORMULA ONE 96	99 F	SUIKODEN	149 F	FINAL FANTASY 7	199 F
AIR COMBAT	99 F	VANDAL HEARTS	149 F	BOUCLIERS QUETZACOAL	199 F
VIEW POINT	99 F	CITE DES ENFANTS PERDU	149 F	PANDEMONIUM 2	199 F
SOVIET STRIKE	99 F	PLAYER MANAGER	149 F	X MEN	199 F
RIDGE RACER REVOLUTION	99 F	V RALLY	149 F	MARVEL SUPER HEROES	199 F
PHILOSOMA	99 F	RAGE RACER	149 F	EXTREME SNOWBREAK	199 F
FIFA SOCCER 97	99 F	EXHUMED	149 F	TOCA TOURING CAR	199 F
COMMAND & CONQUER	99 F	RAPID RACER	149 F	MOTO RACER	199 F
LEGACY OF KAIN	99 F	SNOWRACER 98	149 F	DEATHTRAP DUNGEON	199 F
ISS PRO	99 F	JP2 : LE MONDE PERDU	149 F	DIABLO	199 F
PORSCHE CHALLENGE	99 F	TOMB RAIDER 2	199 F	JET RIDER 2	199 F
FADE TO BLACK	99 F	NBA LIVE 97	199 F	FIFA SOCCER 98	199 F
STREET RACER	99 F	SYNDICATE WARS	199 F	AUTO DESTRUCT	199 F
TOMB RAIDER	99 F	MDK	199 F	COOLBOARDERS 2	199 F
STAR GLADIATOR	99 F	FIGHTING FORCE	199 F	NUCLEAR STRIKE	199 F
COOLBOARDERS	99 F	ABE ODYSSEY ODDWORLD	199 F	ONE	199 F
NBA IN THE ZONE	99 F	DYNASTY WARRIORS	199 F	THEME HOSPITAL	249 F
NEED FOR SPEED 2	99 F	JERSEY DEVIL	199 F	DARK OMEN	249 F
CRASH BANDICOOT	99 F	A4 EVOLUTIUON GLOBAL	199 F	INT.CHAMP. RALLY	249 F
TIME COMMANDO	99 F	BLOODY ROAR	199 F	MEN IN BLACK	249 F
ALIEN TRILOGY	129 F	NIGHTMARE CREATURES	199 F	NEED FOR SPEED 3	249 F
RELOADED	129 F	ALERTE ROUGE	199 F	RESIDENT EVIL 2	269 F
LITTLE BIG ADVENTURE	149 F	STREET FIGHTER EX	199 F	GRAN TURISMO	269 F

TOUS NOS PRIX ET OFFRES SONT REVISABLES SANS PREAVIS. OFFRES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

BON DE COMMANDE A RETOURNER A POWER GAMES
31, rue de Reuilly - 75012 Paris

TITRES NEUF OU OCCAZ	CONSOLE	QTÉ	PRIX
TOTAL + 30F DE PORT (+10F PAR ARTICLE SUPP.)			

NOM : ..... PRENOM : .....TEL : .....
ADRESSE : ..... CP : .....VILLE : .....
Je joins impérativement mon règlement de _____ F par :
❑CHEQUE BANCAIRE ❑MANDAT LETTRE ❑CARTE BLEUE N° [ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ] EXPIRE [ ][ ][ ][ ]

Pourquoi ce changement de politique ?

Sony nous a donné deux principales explications concernant la sortie de tous ces jeux dits décalés. 1) Sony essaie d'élargir la gamme de ses produits. En développant en interne des jeux quelque peu hors normes, il montre aux autres éditeurs ce qu'il est possible de faire sur PlayStation, notamment grâce au support CD. C'est en découvrant Parappa, par exemple, qu'Enix a créé Bust a Groove, bien plus abouti. Cette initiative nous vient de Sony Japon qui se sert de célébrités japonaises (des musiciens en particulier) pour promouvoir des titres comme Baby Universe ou Depth (nom japonais de Sub). Que ces jeux connaissent un succès moindre dans les autres pays n'est donc pas une surprise. Nous n'avons pas les mêmes références ni la même culture. 2) Le public d'accros de jeux vidéo est maintenant différent. La cible de départ de Sony était les 15-25 ans branchés. Maintenant, avec plus de 40 millions de PlayStation vendues à travers le monde, d'autres publics sont à conquérir. Les femmes, par exemple. Sur les 800 000 Parappa vendus au Japon, 40 % ont été achetés par des membres de la gente féminine (et chez nous, c'est Mathilde qui a fait le test, comme quoi). Les très jeunes aussi représentent un parc potentiel, et c'est pour cela que sont développés des titres comme Hugo (apparemment très basique et réservé aux 3-6 ans, on vous en reparlera le mois prochain) ou, plus intéressant, Spyro the Dragon (6-12 ans), très enfantin et simple, mais aussi très beau. L'expérience éducative a également bien marché pour Sony qui ne s'attendait pas à ce que Versailles de Cryo connaisse un grand succès en début d'année, juste après Noël. Plus de 30 000 «énigmes à la cour du Roi Soleil» ont tout de même été vendues - plus qu'un succès d'estime - et il y a bon espoir pour qu'Atlantis et Egypte, prévus pour la fin de l'année, suivent le même chemin. Bref, la demande est là et il n'y a pas de raison pour qu'on n'offre pas à tous ces clients potentiels ce qu'ils désirent. C'est la loi du marché, tout simplement.

modifié (acoustique, électrique...) et, en fonction de votre talent, vous pouvez passer à l'épreuve suivante ou pas. Il suffit en fait de gratter en rythme. Classique dans le fond mais assez révolutionnaire dans la forme, Stolen Song s'avère, au final, très moyennement intéressant sur la longueur. Une curiosité de chez curiosité, en tout cas.

BIENTÔT SUR VOS ÉCRANS

MUSIC

Éditeur : Codemasters
Développeur : Jester Interactive
Sortie prévue en novembre

Pour ce qu'on en a vu, Music semble être un véritable outil de création musicale. Une foultitude de sons d'instruments et de percussions est à votre disposition, et une interface simple vous permet de les mixer à loisir. Les musiciens plus expérimentés pourront même élaborer la partition complète d'un titre original note par note, du début à la fin. Les musiques créées par ce soft que nous avons pu écouter se révèlent assez bluffantes et très rythmées. En ce qui concerne le côté visuel, vous pourrez créer des jeux de lumière ou bien vous amuser avec des rotations d'objets 3D, des explosions, des vidéos de personnes qui s'éclatent sur une piste de danse... Total funky groove ce soir ! Bref, on attend de voir ce que Music à vraiment dans le ventre le mois prochain, mais en tout cas ça promet.

EN MUSIQUE, C'EST PLUS LUDIQUE

PARAPPA THE RAPPER

Éditeur : Sony
Développeur : Sony Music
Déjà disponible
Prix indicatif : 299 frs

&

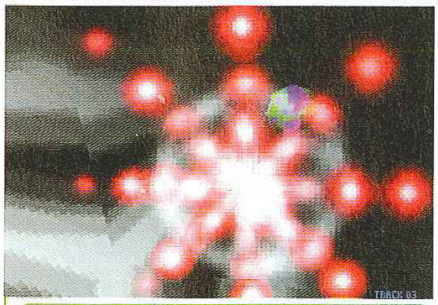
BUST A GROOVE

Éditeur : Sony
Développeur : Enix
Sortie prévue en novembre

Dans le genre original, Parappa the Rapper à fait, à son époque, assez fort. Vous vous souvenez de son principe ? Appuyer sur les bons boutons en me un titre original bien cool qui n'a malheureusement que moyennement marché et qu'on ne retrouve plus guère qu'en occase. Dans la lignée de ce titre résolument novateur, Bust a Groove propose de véritables duels de danse. Le principe est très exactement calqué sur celui de Parappa, à la différence qu'ici le jeu est mieux réalisé (persos en 3D) et que vous avez la possibilité de jouer à deux. Ce dernier détail est très important et joue en faveur d'une meilleure durée de vie. Selon votre habileté à appuyer en rythme sur les boutons et à entrer la bonne séquence de commandes (genre ◁, ◁, ▽, ▽, ▷ puis × en trois secondes), vous réussirez des mouvements de plus en plus compliqués et pourrez même envoyer une super attaque contre votre adversaire. Ici on adore.

J'aurai dû l'appeler Brad, mon PIT...

Dans le genre spécial, on ne pouvait passer sous silence le très hallucinant Pet in TV, testé dans ce même numéro. Inutile de faire ici un résumé du test. Allez plutôt y jeter un coup d'oeil, ça vaut le détour...



Music

SPICE WORLD

Éditeur : Sony
Développeur : Sony Europe
Déjà disponible
Prix indicatif : 199 frs

De tous les titres présentés ici, Spice World me paraît être le plus inintéressant (c'est aussi le moins cher, il y a une justice). Désolé pour les fans mais le constat, après une heure de jeu, est affligeant. On s'amuse à coller des morceaux de chansons pour essayer de reconstituer quelque chose, on fait danser sa petite Spice Girl préférée en rythme (c'est moins prenant que dans Parappa ou Bust a Groove) et c'est à peu près tout. À côté de ça, il y a des vidéos en anglais pas sous-titrées qu'on ne regarde a priori qu'une fois et puis voilà. Un titre marketing de la mort uniquement destiné aux fans lobotomisés.

Spice World

Spice World

GUY ROUX FOOTBALL MANAGER

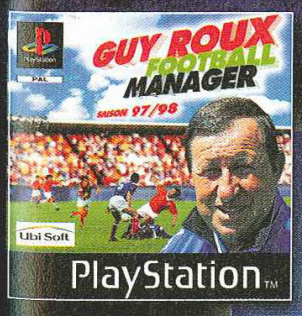
SAISON 97/98

LA RÉUSSITE EST UNE DISCIPLINE QUOTIDIENNE

Devenez le manager d'un club de D1, D2, National ou CFA !

Vous seul serez responsable de l'avenir de votre club... alors, imposez votre propre style et comme Guy Roux faites progresser saison après saison votre équipe jusqu'à l'élite!

Pour cela vous devrez gérer une multitude de paramètres : transferts, entraînements, tactiques, finances, presse et faire face à l'inattendu (blessures, caprices des joueurspression des supporters...).



CARTE MÉMOIRE OFFERTE AVEC LE JEU !

Également disponible sur CD-ROM PC : GUY ROUX MANAGER 98

PlayStation

http://www.ubisoft.fr

HOT LINE UBI SOFT 08 36 68 46 32 (2,23F/MINUTE) 3615 Ubi Soft (1,29/mn)

Ubi Soft ENTERTAINMENT

Par Nourdine Nini

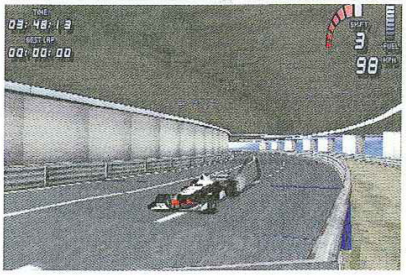
FORMULA ONE 98

NOUVELLE SAISON, NOUVEAU JEU

Editeur : Psygnosis - Disponibilité : 30 octobre 98

La dernière mouture du jeu de F1 de Psygnosis a cette fois été laissée à un nouveau studio de création, Visual Sciences. L'éditeur anglais a dû renoncer à faire appel à l'attitré Bizarre Creation...

La vue intérieure semble avoir quelque peu changée.



Psygnosis a donc tranché dans le vif : Bizarre Creation, développeurs avertis des deux premiers volets de la série - toujours en cours - des Formula One, ne développera pas la troisième mouture du tryptique automobile ! La raison ? Sans doute vient-elle de la récente infidélité affichée des créateurs vis-à-vis de l'éditeur anglais. Au profit d'autres sirènes plus accueillantes ? Peut-être bien. Toujours est-il que Formula One 98 verra le jour sous de nouveaux auspices. Avant de faire tout pronostic hasardeux, il convient toutefois de rappeler que Visual Sciences, l'appelé de la dernière heure, est aussi le développeur de Newman Haas Racing, un titre qui n'avait pas marqué les esprits outre mesure lors de sa sortie. Bref, même si le jeu fera forcément parler de lui - notoriété oblige - la partie ne semble pas gagnée d'avance pour autant. Dès lors, faut-il d'ores et déjà enterrer F1 98 ? Certainement pas. Pour son dernier bébé sur roues, Psygnosis a fourni un certain nombre de détails qui pourraient bien plaider en sa faveur.

KILT OU DOUBLE

Bien que nous n'ayons à ce jour reçu aucune version bêta du jeu de la part de l'éditeur, ce qui, à quelques semaines de sa sortie, est plus que limite, gageons que les écossais (oui monsieur !) de Visual Sciences, encore peu expérimentés, sauront être à la hauteur de l'enjeu. Car, quand on sait que nombre de données techniques (moteur 3D, affichage, vitesse d'animation, etc.) ont été totalement refaites par le nouveau studio en question, il y a tout lieu d'être inquiet, ou du moins de s'attendre à quelques déceptions. Et ce n'est pas la version

Visual Sciences, c'est qui ?

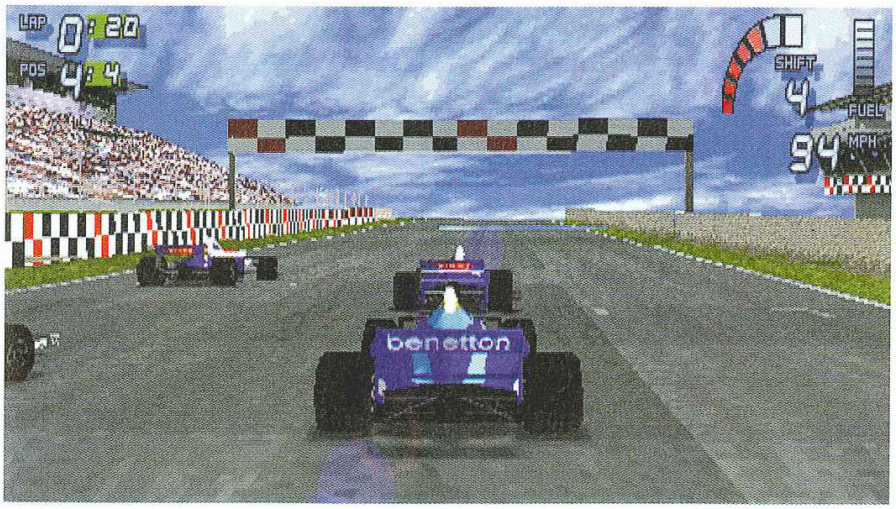
Né en 1993, ce studio écossais fondé par Russell Kay, n'en est pas à son coup d'essai avec F1 98. Depuis sa création, VS a en effet commis une bonne partie de la série des Lemmings (PC et consoles), le très fun Myst sur PlayStation, le fantomatique Sentient sur PC et le très jouable Grand Theft Auto cette année. Rien de bien transcendant comme vous pouvez le voir. Actuellement, 30 personnes composent Visual Sciences. F1 98 saura-t-il les révéler au grand public ?

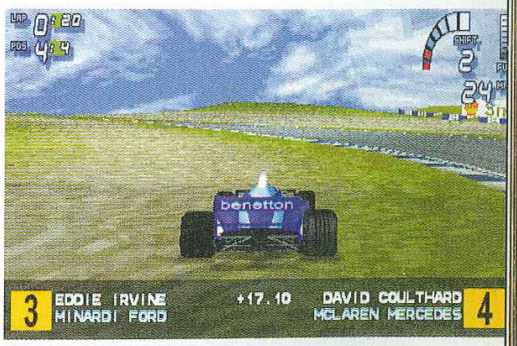
présentée à l'ECTS (salon européen) qui pourrait nous faire changer d'avis. Certes, les photos sont alléchantes, mais que restera-t-il du Formula One d'antan ? Pour l'instant, nous ne savons que peu de choses sur le produit. Ou presque. La licence officielle FIA, tout d'abord, dont le partenariat a été reconduit avec Psygnosis jusqu'en l'an 2000 et qui garantit au moins les vrais noms des pilotes, des écuries et des circuits de la saison 98. C'est déjà ça ! Cela suffira-t-il à satisfaire les fans de la première heure ? Hmm, question suivante...

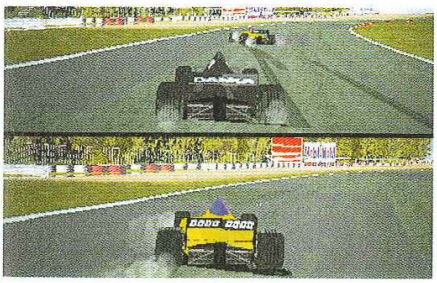
TOTALEMENT REFAIT !

Mieux vaut ne pas tout miser là-dessus, ce serait une grave erreur. D'ailleurs, la réactualisation des F1 de cette saison a obligé les programmeurs à changer l'aspect des voitures. Pneus rainurés, ailerons changés et autres modifications graphiques sont bel et bien présents. D'autre part, l'accent a été mis sur le côté convivial du titre. Il semblerait que Psygnosis vise un plus large public, avec ses différents modes de jeu (arcade, challenge) en plus d'un nombre d'aides plus conséquent. Sans oublier la possibilité de visionner entièrement sa course en mode replay. En ce qui concerne le mode multi-joueurs, nous sommes plutôt gâtés. Alors que 90 % des éditeurs abandonnent cet atout technique, Psygnosis, lui, fait la totale. F1 98 permettra en effet plusieurs configurations : 2 joueurs en écran splitté (10 voitures sur la piste), 2 joueurs en link (toutes les voitures), 4 joueurs en link et 4 joueurs en écran splitté (10 voitures). Pas mal, non ? Sachez enfin que les commentaires seront assurés par l'excellent Pierre Van Vliet et... hum... Catherine Pic, de TF1. Au jour d'aujourd'hui, nous n'avons toujours pas reçu de version jouable... Snirf...

Graphiquement, l'ensemble a l'air bien léché. Reste à savoir si la vitesse d'animation suivra.

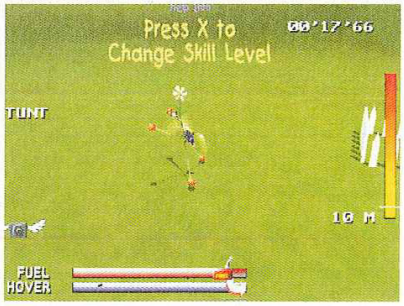


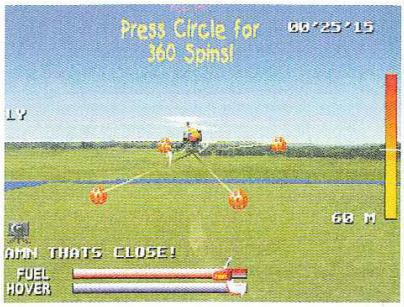


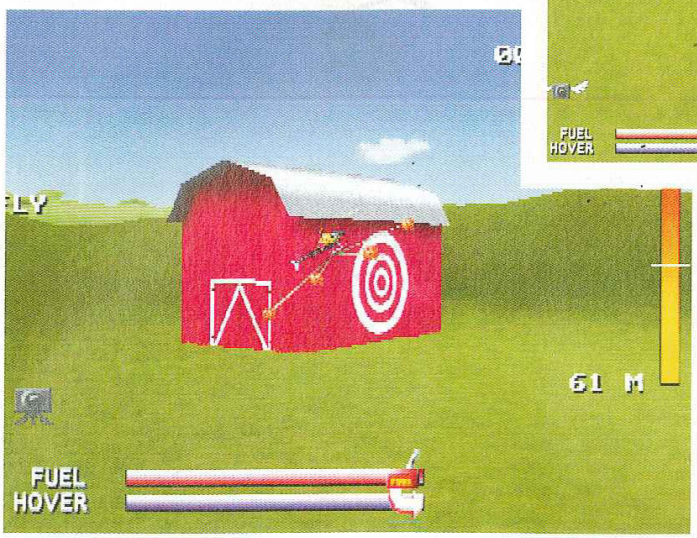


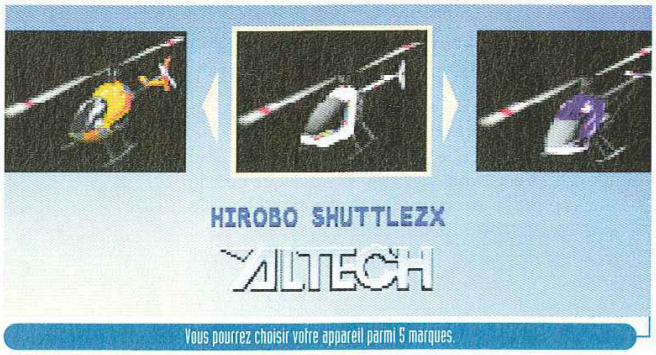
Les virages de Monaco sont toujours aussi traîtres.

Par Edouard Duchamp









Vous pourrez choisir votre appareil parmi 5 marques.

RC STUNT COPTER

PETITS MAIS COMPLEXES

Editeur : Interplay - Disponibilité : novembre 98

On pensait avoir tout vu dans le domaine de la simulation... à tort. Il nous manquait l'essentiel ou presque : la simulation d'hélicoptère radiocommandé. Une première.

Champion du monde !

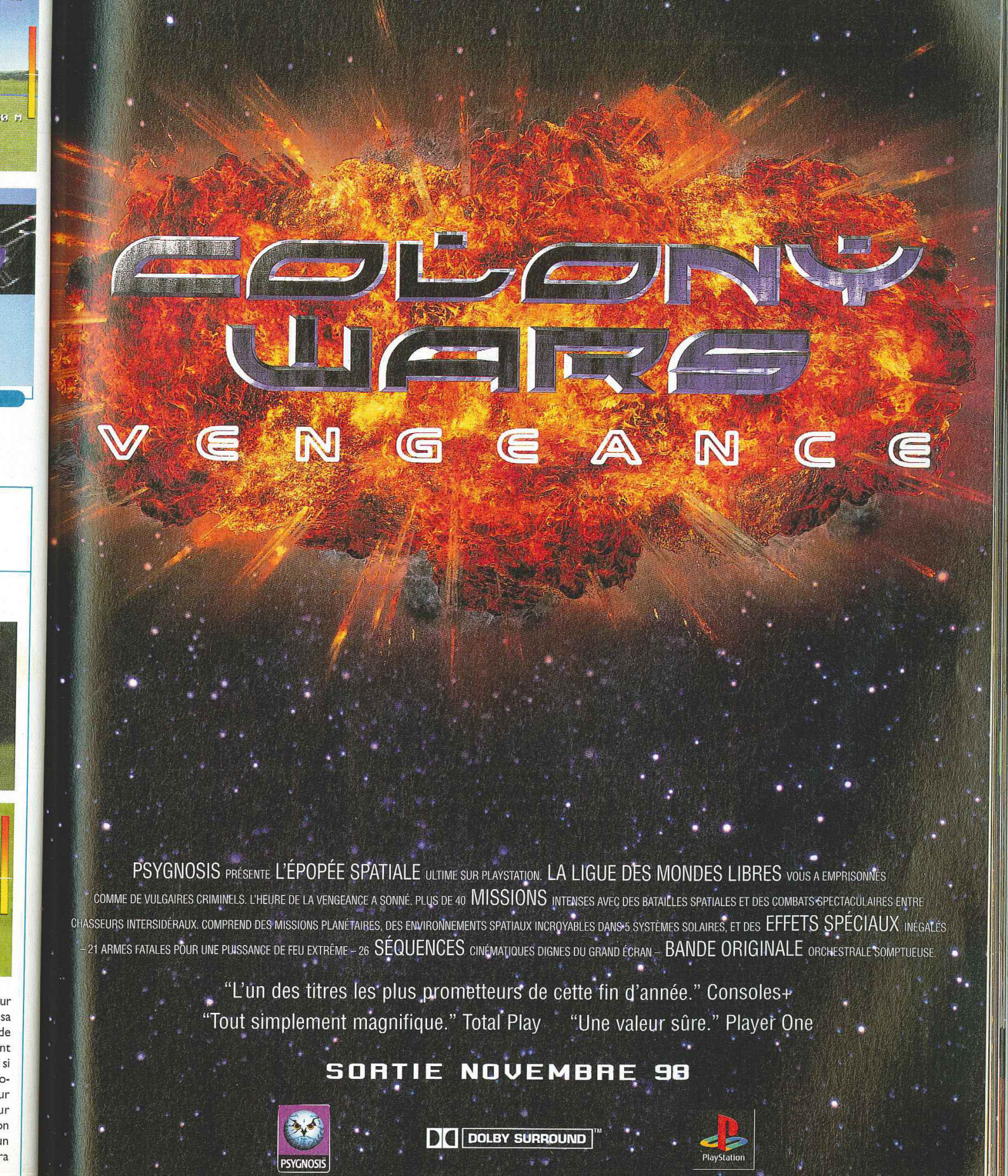
Mondialement connu, Curtis Youngblood a gagné 10 titres nationaux aux Etats-Unis ainsi que de très nombreux autres prix à travers le monde. Notre super héros de hangar a aussi brillé aux championnats européens de freestyle radiocommandé en s'octroyant la première place après avoir donné aux juges un aperçu de la complexité de ses manoeuvres. Bien entendu, on ne gagne pas sa vie en tant que champion du monde d'hélico miniature, c'est pourquoi, je vous rassure, quand il veut sortir

Piloter un hélicoptère, voilà bien quelque chose d'assez répandu dans les jeux vidéo. Mais piloter un hélicoptère miniature radiocommandé, voila qui est déjà moins courant. C'est pourtant ce que vous propose RC Stunt Copter, simulateur original d'une incroyable précision. Et contrairement à un MicroMachines, le jeu propose un mode de pilotage étonnamment complexe et réaliste, utilisant pour la première fois les deux sticks analogiques de la manette Dual Shock. Comme dans un véritable modèle radiocommandé, il s'agira de maîtriser avec la première manette analogique tout ce qui se rapporte aux gaz. La seconde manette vous donne le contrôle de la petite hélice à l'arrière de la queue de l'appareil, et vous permet de vous orienter. A vous ensuite de vous diriger et de mettre les gaz une fois dans la bonne direction. D'une maniabilité très difficile, ce jeu est sensible et vous demandera de longues heures de pratique avant de pouvoir déplacer correctement l'engin, car après tout n'est pas Spring Fellow Hawk qui veut. Le jeu vous proposera donc un mode entraînement où David Perry (créateur de Wild 9, Earthworm Jim) en personne vous donnera des conseils parfois encourageants mais parfois teintés de reproche assez acides.

UN JEU D'UN RÉALISME ASSOMMANT

Pour être certaine d'offrir un soft de pilotage de modèles réduits un tant soit peu réaliste, l'équipe de développement Shiny (Wild 9) s'est offerte les

aider de ses précieux conseils l'équipe de Shiny pour donner au jeu tout son réalisme, et ainsi toute sa difficulté. Le titre n'en étant encore qu'à 75 % de développement, il est difficile de dire exactement combien d'épreuves il comportera au final, même si pour l'instant il y a un ensemble de 10 courses disponibles, ainsi qu'un mode course libre où le joueur peut évoluer à loisir en faisant des figures pour gagner des points. Difficile, varié et offrant une option


COLONY WARS
VENGEANCE
PSYGNOSIS PRÉSENTE L'ÉPOPÉE SPATIALE ULTIME SUR PLAYSTATION. LA LIGUE DES MONDES LIBRES VOUS A EMPRISONNÉS COMME DE VULGAIRES CRIMINELS. L'HEURE DE LA VENGEANCE A SONNÉ. PLUS DE 40 MISSIONS INTENSES AVEC DES BATAILLES SPATIALES ET DES COMBATS SPECTACULAIRES ENTRE CHASSEURS INTERSIDÉRAUX. COMPREND DES MISSIONS PLANÉTAIRES, DES ENVIRONNEMENTS SPATIAUX INCROYABLES DANS 5 SYSTÈMES SOLAIRES, ET DES EFFETS SPÉCIAUX INÉGALÉS – 21 ARMES FATALES POUR UNE PUISSANCE DE FEU EXTRÊME – 26 SÉQUENCES CINÉMATIQUES DIGNES DU GRAND ÉCRAN – BANDE ORIGINALE ORCHESTRALE SOMPTUEUSE
"L'un des titres les plus prometteurs de cette fin d'année." Consoles+
"Tout simplement magnifique." Total Play "Une valeur sûre." Player One
SORTIE NOVEMBRE 98
PSYGNOSIS
DOLBY SURROUND
PlayStation

Par Grégory Szriftgiser

Big Air : lorsqu'Accolade s'aventure dans un nouveau genre. Le problème est que les titres de glisse sont déjà nombreux !

La version off-road de Test Drive est une bonne idée, mais les courses promettent lenteur et difficulté vu les revêtements des circuits (boue, eau, sable)...

ACCOLADE

14 ANS DANS L'OMBRE

Accolade. Un nom qui n'est pas inconnu des joueurs les plus âgés. Et pour cause. Depuis 1984, l'éditeur propose de très nombreux produits d'une qualité assez égale. Un phénomène.

Star Control

Star Control

Jusqu'à aujourd'hui, le monde du jeu vidéo a vu naître et mourir de nombreux éditeurs, développeurs et distributeurs. Le marché est devenu très sérieux, professionnel diront à juste titre certains, les rachats et les cotations en bourse étant désormais monnaie courante. Pour reprendre l'expression consacrée, le jeu vidéo joue maintenant «dans la cour des grands», aux côtés des industries du cinéma ou de la musique. La plupart des grands acteurs de cette évolution sont des sociétés présentes depuis longtemps. Fondé en 1984, Accolade fait partie lui aussi des anciens mais la vie de l'éditeur anglais semble ne pas avoir changé depuis près de 14 ans, comme si une malédiction s'acharnait sur lui. Pourtant, rien n'y fait ou presque, Accolade reste attaché à ses titres soi-disant phares (Bubsy, Test Drive).

DES FRANCHISES SUREXPLOITÉES

Aux côtés de géants comme Electronic Arts (qui d'ailleurs les distribue en Europe et aux Etats-Unis) ou Infogrames, Accolade semble bien ridicule. Pourtant, certains titres ont marqué des générations

Drive, sorti notamment sur Atari ST, que d'aucuns ont considéré comme le soft de courses le plus réaliste de l'époque. Car déjà tout était en 3D, sur ce pauvre ancêtre 8 bits ! Une référence pendant de longues années qui pousse le développeur à exploiter sa saga jusqu'à aujourd'hui avec Test Drive 5 ! On se croirait devant la série des Rocky. Mais toujours l'enthousiasme retombait vite et le nom d'Accolade ne marquait pas outre mesure. Après plusieurs années d'une relative absence, embrumées d'une aura créative plus que réduite, il semblerait aujourd'hui qu'Accolade décide de revenir sur le devant de la scène. La PlayStation accueillera bientôt les derniers volets de Test Drive, Test Drive Off-Road, Star Control, Hardball (sa grande simulation de base-ball !) et même un petit nouveau, Big Air, soft de glisse dans la lignée de Cool Boarders. Que peut-on attendre de cette poussée de productivité ? Au vu des versions présentées, le doute est roi : pas de nouveautés transcendantes, pas d'exploit technique... juste une persévérance qui semble bien inutile face aux titres forts de genre hautement concurrentiel. Et pourtant, ça fait 14 ans qu'ils sont là... toujours dans l'ombre.

Star Control

Test Drive 5

Test Drive 5 utilise le même moteur que le 4, un peu optimisé. On y trouvera 28 voitures, 17 circuits à embranchements, un mode 2 joueurs, mais cela suffira-t-il ?

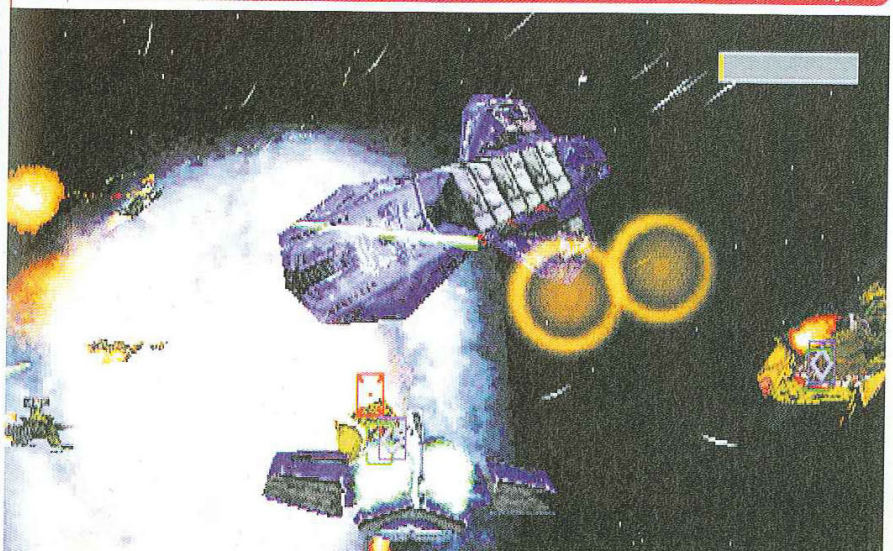
Compilations, licences et suites

En 14 ans, Accolade a eu le temps d'inonder le marché de plusieurs dizaines de titres. Les premiers titres de chaque série, aujourd'hui très anciens, ont toujours remporté un certain succès, contrairement à leurs suites. Accolade poursuit son petit bonhomme de chemin, sans réel volonté de se renouveler. Pour vous donner une idée, voici quelques-uns des titres de l'éditeur.

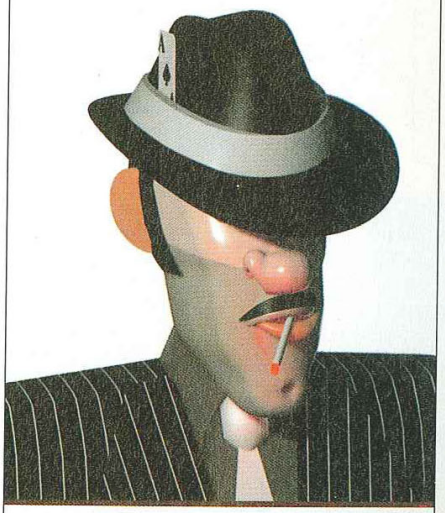
- Bubsy 3D (suite de Bubsy)
- Hardball 1, ..., 5, bientôt 99 (l'année, attention...)
- Test Drive 1 à 4, bientôt le 5
- Star Control 1 à 3, bientôt le 4
- Test Drive Off-Road 1 et bientôt 2
- Pitball
- Po'Ed

... et on passe sur les titres PC et les compilations sur ce même support !

De toutes les franchises Accolade, Star Control restait la plus intéressante. Mais ce nouveau volet se limite à un jeu d'action, oubliant son passé de stratégie.



VOUS AVEZ MIS DE L'ARGENT DE CÔTÉ...



... Ça tombe bien, la mafia a de gros besoins !

LA SIMULATION ÉCONOMICO-POLITIQUE PLUS VRAIE QUE NATURE

Concours, Trucs et Astuces au 3615 ACCLAIM* ou au 08 36 68 24 68*

(*2,23 F/min.)

"PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Acclaim is a division and registered trademark of Acclaim Entertainment, Inc. ©1998 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved.

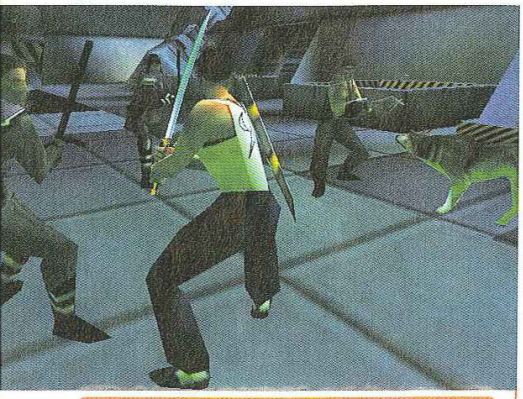
Par Nourdine Nini

SABOTEUR

ANTIQUE ET MYSTIQUE

Editeur : Eidos - Disponibilité : printemps 99

La surprise du dernier salon ECTS se nommait peut-être Saboteur. Jeu antédiluvien par excellence, il met en scène un jeune ninja et son chien, et nous parle d'instincts basiques...



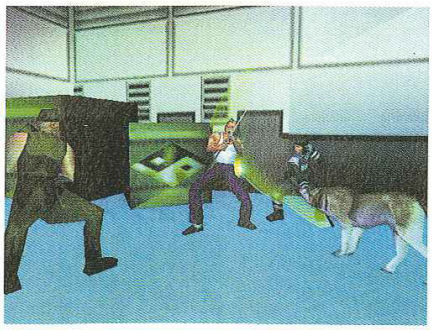
Shin, entouré de plein de gens malfamés qui lui veulent du mal !

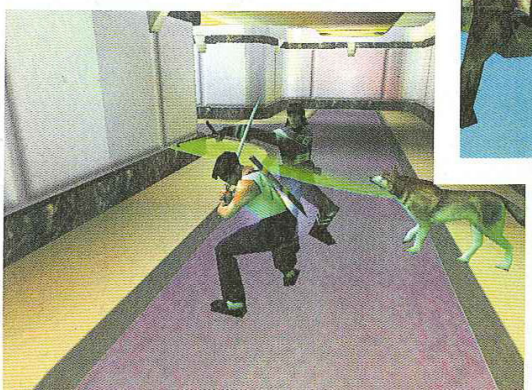
Si on nous avait dit, début septembre, au moment de prendre l'Eurostar en direction de Londres, qu'un jeu tout droit émergé des oubliettes serait l'une des attractions majeures du salon ECTS (seul grand salon européen des professionnels du jeu vidéo) - du moins l'une des rares surprises - on aurait pris le ou les «responsables» de ces propos pour des fous à interner d'urgence. Saboteur est en effet, à la base, un antique jeu sorti à l'époque sur Spectrum, Amstrad CPC, Amiga et Atari ST ! Cela ne nous rajeunit pas Thierry ! Bien que nous n'ayons pour l'heure quasiment rien de concret sur ce titre - nous n'avons malheureusement pu y jouer que sur le stand Eidos en Angleterre - il est certain qu'il ne risque pas de passer inaperçu dans notre belle et joyeuse rédaction, toujours friande de titres hautement intellos. A l'époque en 2D bien tassée, le revenant nous est arrivé plus 3D que jamais. Après toutes ces années de rumination, il est désormais plus que temps de se venger...

UN NINJA ET SON CHIEN

L'histoire de Saboteur se déroule dans un monde où plus rien n'est respecté. Un peu comme à notre époque en fait. Toute la famille de Shin Ienaga, le héros que vous allez avoir l'extrême honneur d'incarner, a été super massacrée il y a de cela quelques temps. A l'aide de son chien Shiro, une espèce de croisement entre un loup, un berger allemand et un testeur, il va partir à la recherche des tueurs et n'a désormais qu'un seul but : décimer la Evil Corporation, organisation responsable de cette fâcheuse tuerie sans nom. Son arme de prédilection : une épée Katana qu'il ne lâche plus, même pour aller faire dodo, c'est vous dire. A travers 5 mondes immenses, notre surpuissant ninja va devoir faire montre d'agilité autant que de ruse. Car, dans les méandres de ces contrées obscures où ne règnent que chaos et pots-de-vin, il sera dur de se frayer un chemin. Et ça rime en plus.

Techniquement, on a affaire à un environnement en 3D conçu spécialement pour être détruit. Caisses, portes et autres objets à portée de pied ou de poing passeront à la casserole. Des passages secrets sont sans doute prévus et la panoplie de coups est, elle, déjà très impressionnante. Ces derniers sont par ailleurs plutôt déroutants à mettre en oeuvre, car on est constamment obligé de garder un doigt appuyé sur le ou les boutons de la tranche, soit pour faire un mouvement, soit pour garder une position bien débile de super héros ! Dur, dur au départ, bien qu'ils permettent d'apprécier à leur juste valeur le travail de motion capture, pour ainsi dire impeccable. Bref, on attend d'en savoir plus avant de vous en dire plus. Tiens, c'est pas mal comme formule, non ?



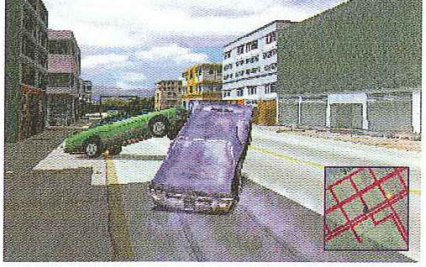


Saboteur, l'ancêtre

Publié en 1984 (!) par Durrel, Saboteur fut l'un des jeux d'arcade les plus plébiscités de son époque. D'abord sur Spectrum, puis plus tard sur Amstrad CPC, Atari ST et Amiga, il ne contenait que 48 Ko de données sur la première machine. Le jeu mettait en scène un ninja dont le but était de récupérer une disquette dans un complexe surprotégé. La vue, en 2D basique, était partagée en plusieurs parties. Plus tard, vint Saboteur II, Avenging Angel dans lequel on jouait la soeur du héros du premier épisode.

Les photos sont tirées de la version PC CD-Rom

La police aura du mal à vous suivre, mais si elle vous rattrape, c'est le game over.



DRIVER

SHÉRIF, FAIS-MOI PEUR

Editeur : A venir - Disponibilité : fin d'année 98 vraisemblablement

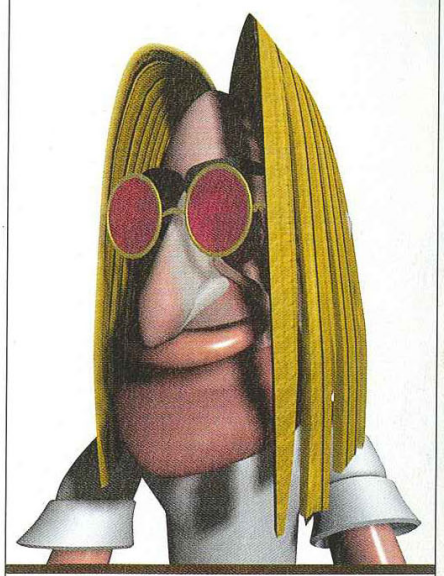
Les créateurs géniaux de Destruction Derby sont de retour. Ils ont quitté Psygnosis et recherchent un éditeur.

Reflection Software. Dans les rangs des jeux de courses, les productions de cette équipe de développement font toujours bande à part. Après les Destruction Derby 1 & 2, édités par Psygnosis, c'est au tour de Driver d'inaugurer une nouvelle vision du plaisir de la conduite. Dans le rôle d'une sorte de coursier, différentes missions vous seront confiées par la mafia locale. Les grandes villes des Etats-Unis, dont Miami, San Fransisco, Los Angeles, etc. seront le théâtre des pires déviances autoroutières que vous pourrez imaginer. Driver risque de vous rappeler les meilleures poursuites du cinéma, comme celles de Bullit, The Blues Brothers, Cannonball Run, Mort sur le Grill et compagnie ! Pour le moment, nous n'avons vu que la version PC, mais les dynamiques des véhicules, communes aux deux versions, tiennent du chef-d'œuvre de réalisme. Reste à voir quel est le véritable intérêt du titre, dans la mesure où, à part conduire comme un fou avec les flics au train, aucune mission n'a encore été vraiment implémentée. Reflection, le studio qui développe Driver, n'a pas encore signé avec un éditeur, ce qui nous empêche d'avoir une date de sortie précise, mais nous vous tiendrons au courant.

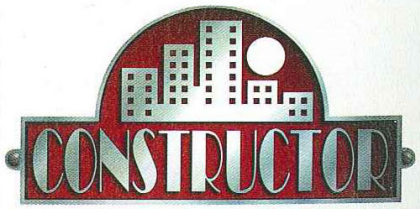
Scène culte : les cartons vides qui volent !

Toutes les photos sont tirées de la version PC CD-Rom

VOUS VENEZ DE CONSTRUIRE UNE SUPERBE VILLA...



... Ça tombe bien, les squatters ont des goûts de luxe !



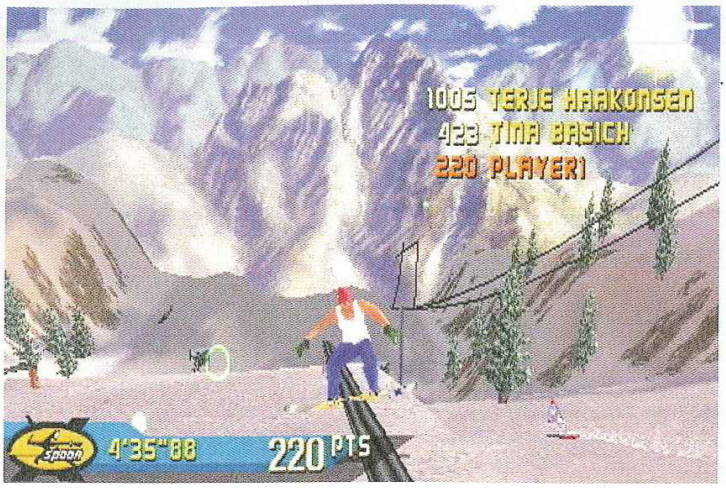
LA SIMULATION ÉCONOMICO-POLITIQUE PLUS VRAIE QUE NATURE

Concours, Trucs et Astuces au 3615 ACCLAIM* ou au 08 36 68 24 68*

(*2,23 F/min.)

"PS" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Acclaim is a division and registered trademark of Acclaim Entertainment, Inc. ©1998 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved.

Petite nouveauté dans le monde de la glisse virtuelle : vous pourrez incarner de vrais riders.

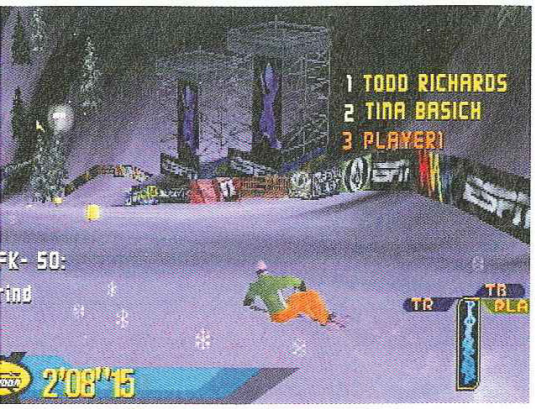


X GAMES PRO BOARDERS

LE CHALLENGER DE COOL BOARDERS 3

Editeur : ESPN Digital Games - Disponibilité : janvier 99

Les jeux de glisse ressurgissent chaque hiver sur PlayStation avec plus ou moins de réussite. Cette fois, c'est la chaîne ESPN, premier Network de sport aux States, qui s'y colle.



L'automne est la saison des mauvaises notes et des feuilles mortes, l'hiver (ma préférée) celle des simulations de glisse ! Après le très prometteur Cool Boarders 3, voici X Games Pro Boarders. Développée par Radical Entertainment (Jackie Chan) pour ESPN Digital Games, cette nouvelle simulation de snowboard annonce clairement son ambition : devenir LA référence de cette discipline sur PlayStation. Pour mettre toutes les chances de leur côté, les développeurs n'ont pas hésité à faire appel aux grands noms du snowboard. Ainsi des champions comme Daniel Frank, Jamie Lynn, Morgan Lafonte ou encore Peter Line ont prodigué de précieux conseils aux programmeurs pour que leur titre soit le plus réaliste possible.

DES MODES DE JEU COMPLETS

Le contenu de Pro Boarders rappelle à quelques détails près celui de Cool Boarders 3. La simulation propose en effet cinq modes de jeu hyper complets : une épreuve de free ride pour vivre les joies de la poudreuse, une de half pipe pour lancer des tricks de tueur, deux concours de big airs

dules tels que des tables ou des hand rails. En ce qui concerne les tricks, pas d'inquiétude à avoir, les développeurs nous ont assuré que la version définitive comprendrait plus de 2000 combinaisons !

UN PROBLÈME DE SENSATIONS

Malgré une motion capture carrément impressionnante (les tricks tuent !) et des graphismes en haute résolution réussis, la version bêta de Pro Boarders nous a un peu laissés sur notre faim. Les modèles de glisse sont nettement moins trippants que ceux de la version bêta de Cool 3. Les prises de carres manquent effectivement de réalisme et l'inertie du board est assez mal restituée. Autre défaut, le focus des angles de caméra gêne vos trajectoires et donne l'impression que les pistes sont plates. Strange. Mais restons optimistes, rien n'est définitif et X Games Pro Boarders témoigne quand même d'un sacré potentiel. On se met tous à

EA Sports menacé ?

ESPN est un réseau télévisé américain dédié au sport. Détenu à 80 % par ABC, une filiale de Walt Disney Company, ce grand manitou du sport spectacle vient très récemment de passer un accord avec Disney Interactive pour diffuser auprès du grand public l'esprit si particulier de ce network par le biais d'une gamme de simulations sportives. A noter qu'ESPN n'est pas un nouveau venu dans l'univers vidéo-ludique. L'éditeur avait, souvenez-vous, sorti

Guillemot

RACE STATION SHOCK 2™

Dépassement du seuil légal de vibrations

ATTENTION !

IL N'Y A PAS QUE LES KEPIS QUI VONT T'EN VOULOIR...

- **ALORS ACCROCHE-TOI ! ÇA VA SECOUER !**
  Au moindre cahot tes mains vibrent sur le volant, comme si tu y étais !
- **TU VEUX EXPLOSER LES COMPTEURS ?**
  Avec le **RACE STATION SHOCK²** calé entre tes genoux ou fixé sur une table, c'est la pôle position assurée !
- **ET SI TU VEUX ÉCHAPPER AUX CONTRÔLES...**
  Alors le changement de vitesses type F1 et la programmation des boutons et pédales sont tes meilleurs atouts pour tous les semer !

ACCROCHAGES, ACCELERATIONS BRUTALES,
CHOCS LATERAUX, CHAUSSEES DEFONCEES,
DERAPAGES... RIEN NE T'ECHAPPE,
TU DOMINES LA COURSE !

Pour PlayStation™

GUILLEMOT FRANCE S.A
BP 2 - 56204 La Gacilly Cedex
Tél. 02 99 08 81 71 - Fax 02 99 08 94 17

www.guillemot.com

Les spécifications et le contenu des produits sont susceptibles de changer sans préavis et peuvent varier selon

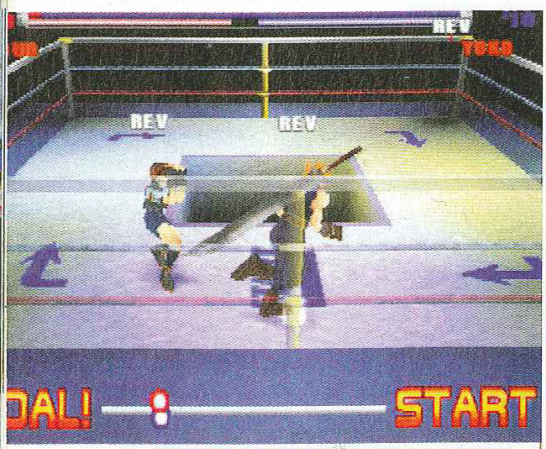
Par Grégory Szriftgiser

EHRGEIZ

NAMCO ET SQUARE SUR LE MÊME RING

Editeur : Squaresoft - Aucune date avancée pour la France

Difficile de passer après Tekken lorsqu'il s'agit de jeu de combats. Pourtant, Squaresoft (Final Fantasy VII) en collaboration avec Namco (Tekken 3) tente l'expérience.

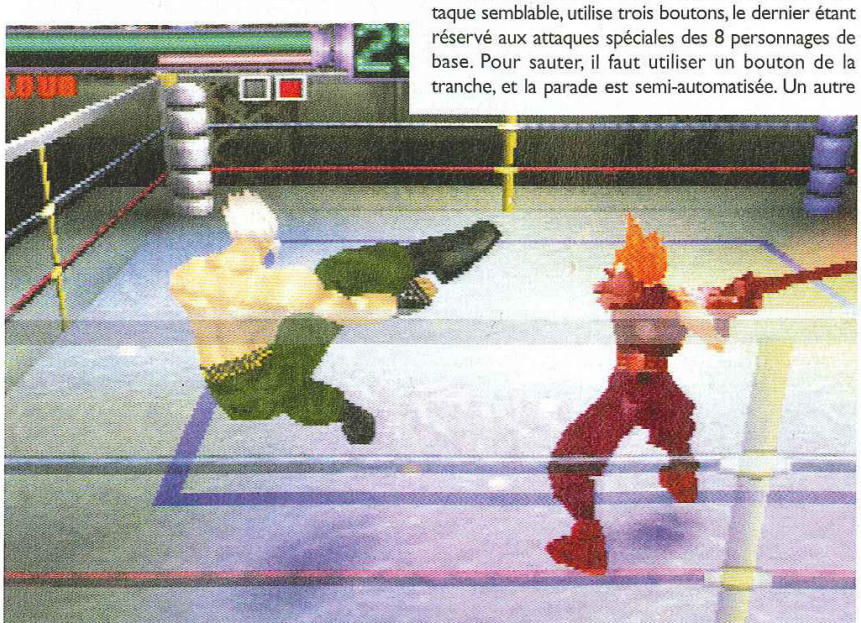


Un mode de jeu original : une course poursuite où tous les coups sont permis.

Tandis que Namco matraque le monde de la PlayStation avec Tekken 3, leur petit dernier en arcade se nomme Ehrgeiz. Fruit du mariage de la technologie avancée d'une carte d'acarde Namco, du savoir-faire de ce dernier en matière de jeux de bastons et de Dream Factory en ce qui concerne la gestion de ring 3D, Ehrgeiz est la première percée de Square en arcade. Sorti le 24 février 1998 dans les salles obscures, ce jeu doit ses principales qualités à une idée de Square : la baston en vraie 3D. Pour ceux qui connaissent Tobal N°1 et Tekken, il leur suffit d'imaginer un compromis entre les deux. Ehrgeiz offre la liberté de mouvement de Tobal, et par conséquent son côté tactique des déplacements, mais aussi l'accessibilité d'un Tekken. Cette version PlayStation, signée Dream Factory/ Squaresoft, reprend tous les ingrédients de l'arcade.

LIBERTÉ !

Ehrgeiz doit beaucoup à Tobal. Le système d'attaque semblable, utilise trois boutons, le dernier étant réservé aux attaques spéciales des 8 personnages de base. Pour sauter, il faut utiliser un bouton de la tranche, et la parade est semi-automatisée. Un autre



Cloud Strife, échappé de FFVII, fait appel à des techniques spéciales utilisant des météores.

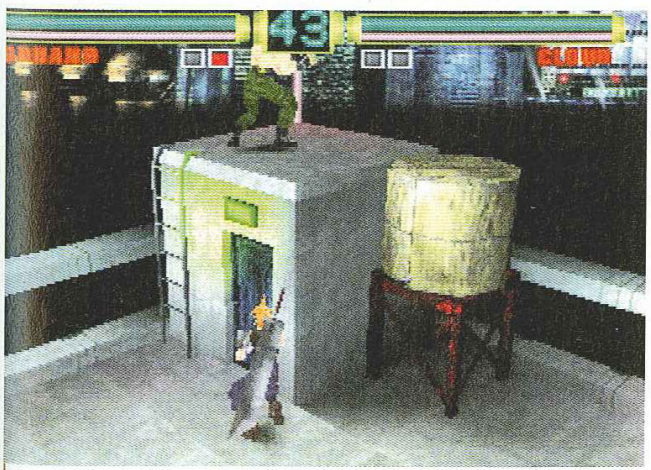
Guest star

Cloud Strife est un personnage de Final Fantasy VII qui commence à prendre de l'importance dans d'autres titres Square. Tout d'abord dans Final Fantasy Tactics, excellent tactical RPG qui ne verra malheureusement pas le jour en français, puis dans... Ergheiz ! Mais ça, vous le voyez déjà en découvrant les photos de cet article. Sachez qu'en outre, vous pourrez jouer Tifa, et que Jo se transforme en un chien-loup évoquant Red XIII... Au Japon, il faut savoir qu'Ehrgeiz ne passionnait pas grand monde. L'annonce du titre fit l'effet d'un pétard mouillé, et c'est seulement grâce à ces guest stars qu'il gagna en renommée.

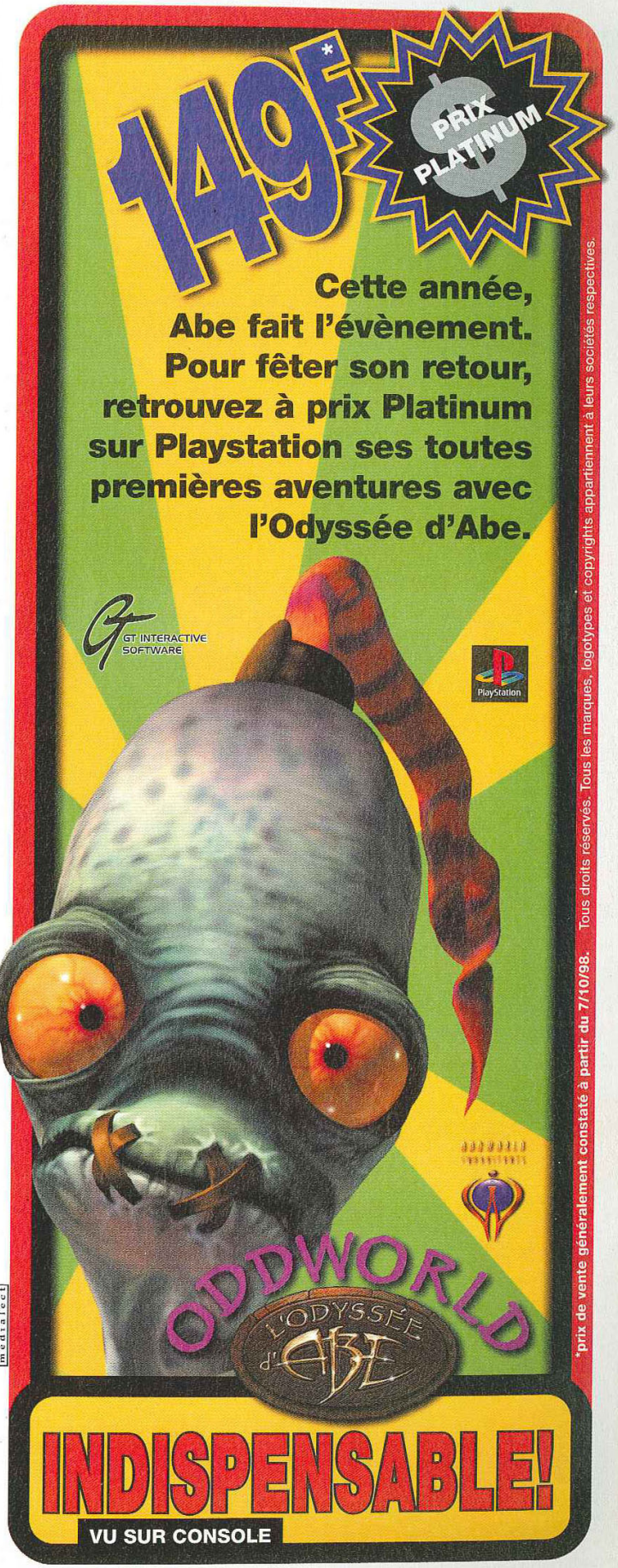
bouton permet de rester toujours face à l'adversaire, et le système rend également possible contres, esquives et projections. Mais cette fois-ci, le gameplay plus équilibré offre la possibilité au joueur débutant de sortir de belles choses dès les premières parties.

Techniquement, on approche la finesse graphique de Tekken 3, à ceci près que tous les rings du jeu sont en 3D : les personnages peuvent changer de hauteur, sauter les uns sur les autres, courir dans n'importe quelle direction sans le moindre ralentissement. Bref, Ehrgeiz est un titre qui, pour une fois, semble apporter quelque chose au genre, et nous ne nous en plaindrons pas !

Lorsque l'adversaire est en position désavantageuse, il devient bleu



Ehrgeiz introduit une notion importante de gestion de l'espace

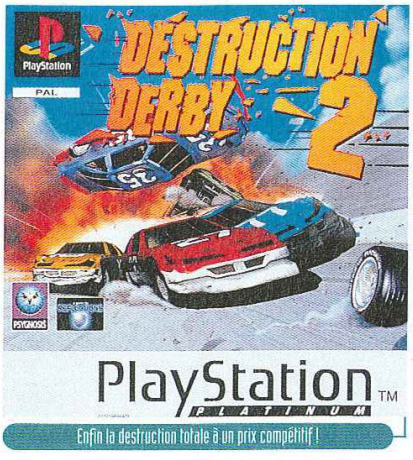


Par Jean Santoni

GAMME PLATINUM

DES HITS À PETITS PRIX

Malgré la baisse de prix progressive des jeux vidéo, ceux-ci restent le plus souvent encore chers. Pourtant, il est possible de profiter de titres de qualité à des prix raisonnables. La preuve !



35 millions de PlayStation dans le monde. Ken Kutaragi et Sony qui souhaitaient que la PlayStation soit l'incarnation même de la démocratisation des jeux vidéo dans les foyers restent fidèles à leur philosophie. Depuis le 11 septembre, le prix de la machine est passé à 790 frs. Le pack, comprenant deux manettes et une Memory Card quant à lui coûte 990 frs. Bel effort. Les joies de l'univers vidéo-ludique deviennent donc de plus en plus abordables. Toutefois, l'achat d'une PlayStation représente une somme non négligeable et ces baisses de prix régulières ne font pas oublier aux joueurs que les prix des softs eux restent relativement élevés : de 299 à 399 frs selon les éditeurs et les titres. Aussi, se constituer une petite collection n'est pas toujours évident. Heureusement, il existe maintenant depuis plus d'un an la

UNE APPELLATION D'ORIGINE CONTROLÉE

La vocation première de la gamme Platinum est donc de faire découvrir à un maximum de joueurs (principalement à ceux qui font leurs armes sur la machine) d'anciens titres pour un prix modique et unique de 169 frs ! Mais attention, pour qu'un jeu soit promu au rang de Platinum, il doit impérativement remplir deux conditions. D'abord, il doit avoir atteint un certain nombre de ventes sur le territoire européen : 250 000 très exactement (un chiffre énorme). Deuxième condition : sa date de sortie doit remonter à 12 mois. Et c'est bien évidemment l'éditeur qui fait une demande à Sony pour que son titre soit intégré à cette gamme promotionnelle. Ces deux conditions draconiennes constituent un filtre relativement efficace et permettent ainsi d'éviter qu'un éditeur peu scrupuleux ne se serve de cette gamme budget pour se débarrasser d'un stock de nanares ludiquement

Les classics d'Electronic Arts une gamme Platinum un peu à part.

40 titres à petits prix

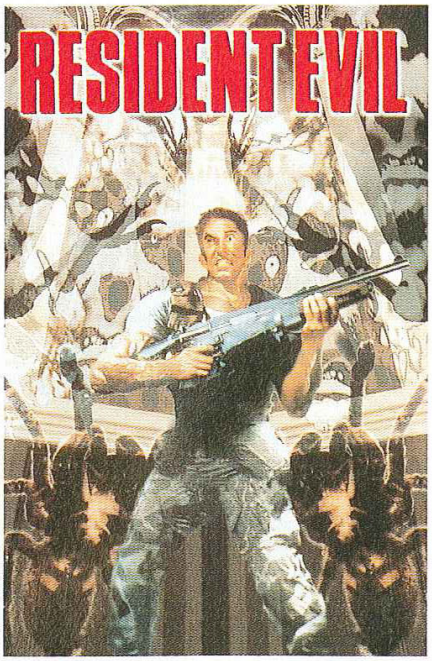
Voici la liste des 40 titres Platinum. Pour vous aider à faire votre choix, nous avons décidé de les renoter de la façon la plus objective possible. Une note qui tient compte de leur ancienneté et du rapport qualité/prix. Les titres en gras sont quant à eux des incontournables. Aucun risque de se planter donc.

Actua Soccer	1/10	**MicroMachines V3**	**8/10**
Adidas Power Soccer	1/10	Pandemonium	6/10
Air Combat	5/10	PGA Tour 96	5/10
Alien Trilogy	5/10	Porsche Challenge	5/10
Battle Arena Toshinden	1/10	Rayman	5/10
Bust a Move 2	7/10	**Resident Evil**	**9/10**
Command & Conquer	**7/10**	Ridge Racer	1/10
Crash Bandicoot	**7/10**	Ridge Racer Revolution	5/10
Croc	7/10	Road Rash	1/10
Destruction Derby	1/10	**Soul Blade**	**8/10**
Destruction Derby 2	**7/10**	Soviet Strike	7/10
Die Hard Trilogy	7/10	Tekken	1/10
Doom	6/10	**Tekken 2**	**7/10**
Fade to Black	4/10	TOCA Touring Car	7/10
FIFA 96	/10	Tomb Raider	8/10
Firestorm : Thunderhawk 2	5/10	True Pinball	5/10
Formula One	**7/10**	**V-Rally**	**7/10**
International Track N' field	6/10	WipEout	5/10
ISS Pro	**7/10**	**WipEout 2097**	**7/10**
Loaded	1/10	Worms	6/10

GAMME PLATINUM

L'OCCASION : UNE MEILLEURE SOLUTION ?

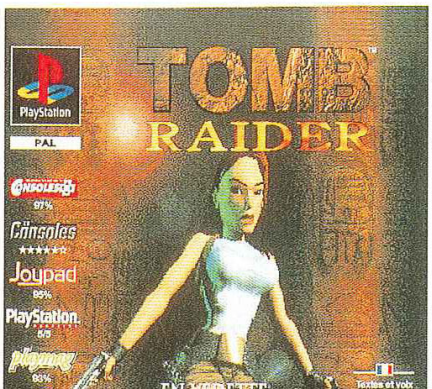
Alors, occaz' ou Platinum ? Grande question. En fait tout dépend des titres. Pour les jeux les plus récents (Soul Blade, V-Rally, Croc, Resident Evil), c'est indéniable, la gamme Platinum est nettement plus avantageuse, car ces softs valent encore en moyenne 199 frs sur le marché de l'occasion. Par contre, sur les titres plus anciens, les magasins n'hésitent pas à casser les prix pour écouler leurs stocks. Il n'est donc pas rare de payer un Doom ou un WipEout moins de 150 frs ! Gardez toutefois à l'esprit que les jeux d'occasion réservent parfois de bien mauvaises surprises malgré toute la vigilance des revendeurs : CD rayé, absence de notice, boîte défoncée. Le meilleur moyen d'éviter ces tracasseries reste encore de se tourner vers la gamme Platinum, toutefois, il ne tient qu'à vous de chiner dans les boutiques spécialisées et de procéder à une petite étude de marché (osez marchander !).



incorrects. D'un point de vue purement marketing et commercial, c'est également un excellent moyen pour les sociétés de jeux vidéo de prolonger la durée de vie de produits de qualité et de séduire des joueurs possédant une machine concurrente.

UNE GAMME QUI S'ÉTOFFE

Vous trouverez donc dans cette gamme, à quelques exceptions près (Actua Soccer, Loaded), des titres de prestige qui furent à un moment donné des références incontournables de la console. Et il y en a pour tous les goûts. Stratégie, baston, courses automobiles, shoot'em up... Si toutefois, certains de ces jeux ont énormément vieilli (FIFA 96, Road Rash, Toshinden) et ne valent vraiment plus le coup d'être achetés même à 169 frs, d'autres restent encore très compétitifs. Difficile en effet de ne pas se laisser tenter à un prix aussi dérisoire par Tomb Raider, Crash Bandicoot, Tekken 2, Soul Blade ou encore par MicroMachine V3 qui demeure toujours le meilleur représentant de sa catégorie. Après des débuts assez timides, la gamme Platinum a progressivement pris son rythme de croisière. A ce jour, elle compte 40 titres ! Parmi les dernières entrées, on retiendra celle de Croc, Resident Evil et V-Rally qui offre d'ailleurs deux options inédites (compatibilité Dual Shock et une voiture supplémentaire !). No comment. L'année prochaine, il y aura donc de forte probabilité pour que des jeux comme Crash Bandicoot 2, Final Fantasy VII, GranTurismo,



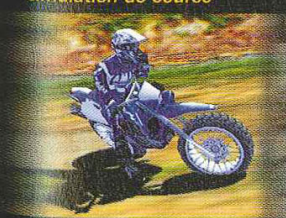
Essorez la poignée !

MOTO RACER 2™

avec YAMAHA

Inventez les circuits et lessivez vos adversaires !

Modes arcade et simulation de course



Conditions hyperréalistes :

courses sous la pluie, la neige, de nuit...

Éditeur de circuits 3D :

les sauts les plus fous et les virages les plus serrés

Mode multijoueurs

Motos de vitesse et motos de cross

Captures d'écran PC et PlayStation

" " et "PlayStation", marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.
Yamaha et le logo Yamaha sont des marques enregistrées de Yamaha Motor Co Ltd, Japan. L'usage non autorisé de ces marques est interdit.
Delphine Software International, Moto Racer et le logo Delphine Software International sont des marques déposées de Delphine Software International. © 1998 Delphine Software International.

DSI

distributed by ELECTRONIC ARTS

PlayStation

ENFIN DES COURSES À LA HAUTEUR DE VOTRE TALENT

Par Julien Chièze

UNE NOUVELLE RUBRIQUE DANS PLAYSTATION MAG. CELLE-CI VOUS PERMETTRA DE SAVOIR QUELS SONT LES TITRES PC ET ARCADE PROCHAINEMENT PORTÉS SUR PLAYSTATION.

L'ARCADE et le PC, plébiscitent la PlayStation

1

2

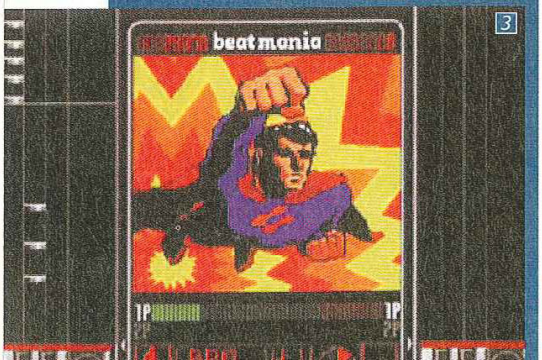
CARMAGEDDON

Carmageddon n'a rien de la simulation de course bon enfant ! En provenance directe du monde du PC, cette course urbaine où votre objectif est de détruire vos concurrents et d'écraser les piétons, déclenchera probablement une polémique lors de sa sortie sur PlayStation à la fin de l'année. Pourtant, avec ses 14 circuits tortueux, ses 15 agressifs adversaires, Carmageddon n'est pas sans atouts. Tout d'abord vous serez libre d'aller où bon vous semblera ce qui peut ainsi engendrer des courses poursuites infernales. De plus, le réalisme et le gameplay ont été particulièrement peaufinés. Les réactions des voitures sont impressionnantes et il vous sera même possible de les améliorer en fonction de vos performances "sportives". Nous vous en reparlerons.

2

QUAKE 2

Débutons par le désormais méga célèbre Quake 2. Après s'être vendu à près d'un million d'exemplaires sur PC, voici l'ambassadeur du Doom-like qui s'apprête à débarquer sur PlayStation. Développé par le studio Hammerhead, auquel on doit Shadow Master, la version Play de Quake 2 sera totalement inédite. Au programme 24 niveaux en solo mais surtout 7 arènes de combat. Grâce au mode multi-joueurs, jusqu'à 4 potes pourront s'y donner rendez-vous. D'un point de vue technique, le moteur 3D utilisé serait une optimisation de celui de Shadow Master, ce qui n'est pas si mal que cela (magnifiques effets de lumière, affichage de qualité). L'attente prendra fin à Noël.



3

BEATMANIA

Au Japon, Konami a remporté un vif succès avec sa dernière borne d'arcade : Beatmania ! Vous glissant dans la peau transpirante d'un DJ, vous devrez, à l'instar d'un Parappa, ou bien d'un Bust A Groove, scratcher en rythme. Humm yo, je rappe sur 19 zics dont 8 exclusives PlayStation allant du Reggae, Hip-Hop ! Ambiant, jusqu'au Spécial Konamix (un mix des titres Konami de Salamander à Life Force). Yo ! Ascii a sorti un joystick spécial identique à la version arcade. Yo avec le Dual Shock c'est trop puissant. A quand cette discothèque ambulante en France ?

4

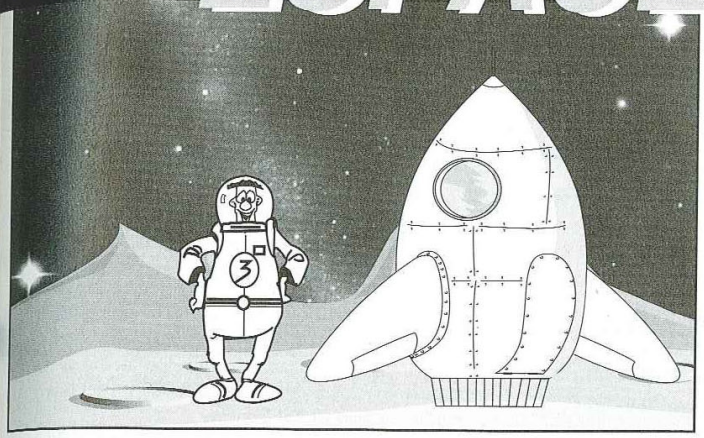
SUPERBIKE

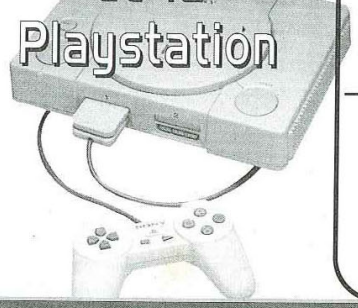
Qui pourra arrêter le trop speedé Superbike ? Cette simulation de motos, véritable chef-d'oeuvre sur PC, devrait arriver sur PlayStation et vous entraîner sur les circuits du championnat du monde. Bon, il est vrai qu'une petite Play grisonnante n'a pas les mêmes prétentions techniques qu'un PC dernière génération équipé d'une carte 3D, mais au moins nous sommes en droit d'attendre une conversion

1 - CARMAGEDDON

ESPACE 3 games

Le spécialiste de la Playstation





PLAYSTATION
+ 2 MANETTES
+ MEMORY CARD
+ 100 F de bon d'achat
990 F

PLAYSTATION
+ DUAL SHOCK
+ 100 F de bon d'achat
790 F

PLAYSTATION

→ Volant + Pédalier + Montre **399 F**
→ Psychopad **299 F**
→ Pistolet **199 F**
* 2 bons de 50 F à valoir sur achat de plus de 500 F

ACTUA SOCCER CLUB EDITION + PAD PROGRAMMABLE	199,00
ACTUA SOCCER 2	199,00
ALERTE ROUGE	299,00
ALUNDRA	**349,00**
AYRTON SENNA KART 2	299,00
AZUR DREAMS	**349,00**
BATMAN ET ROBIN	349,00
BATTLESHIP	299,00
BIO FREAKS	**299,00**
BLAST RADIUS	349,00
BLOODY ROAR	349,00
BOMBERMAN	**299,00**
BREATH OF FIRE 3	**399,00**
BUSHIDO BLADE	349,00
BUST A MOVE 3	249,00
CC : MISSION TESLA	**369,00**
CHILL	199,00
CLOCK TOWER	299,00
COLLIN MC CRAE RALLY	**369,00**
CONSTRUCTOR	**349,00**
COURIER CRISIS	199,00
CRASH BANDICOOT 2	349,00
CRIME KILLER	249,00
DARK OMEN (WARHAMMER 2)	369,00
DEAD BALL ZONE	**369,00**
DEAD OR ALIVE	**349,00**
DEATH TRAP DUNGEON	299,00
DIE HARD TRILOGY + TURBO GUN	349,00
DRAGON BALL FINAL BOUT	299,00
DUKE : TIME TO KILL	**369,00**
FANTASTIC FOUR	299,00
FIFA 98	249,00
FIFA COUPE DU MONDE	**249,00**
FIGHTING FORCE	299,00
FINAL FANTASY 7	369,00
FORMULA ONE 97	299,00
FORMULA ONE 98	369,00
FORSAKEN	249,00
GHOST IN THE SHELL	**349,00**
GRAN TOURISMO	**399,00**
GTA	349,00
GUY ROUX MANAGER	**369,00**
HEART OF THE DARKNESS	**349,00**
INTERNATIONAL RALLY CHAMPION SHIP	**369,00**
INVASION	349,00
ISS PRO 98	**369,00**
J. MADDEN 99	369,00
JEREMY MC GRATH SUPER CROSS	**349,00**
KKND 2	329,00
LAPD 2100AD	369,00
LE 5È ELEMENT	**349,00**
LUCKY LUCKE	**349,00**
MAGIC THE GATHERING	199,00
MARVEL SUPER HEROES	249,00
MEDIEVIL	349,00
MEGAMAN 8	349,00
MEN IN BLACK	**369,00**
MISTER DOMINO	299,00
MONOPOLY	299,00
MORTAL KOMBAT 4	299,00
MORTAL KOMBAT MYTHOLOGY	199,00
MOTO RACER 2	**369,00**
NAGANO	249,00
NASCAR 99	349,00
NEED FOR SPEED 3	369,00
NEWMAN HAAS	349,00
NHL 99	369,00
NHL FACE OFF 98	**299,00**
NIGHTMARE CREATURE	299,00
NINJA	**369,00**
ODD WORLD + PAD	199,00
ODT	369,00
PERFECT ASSASSIN	349,00
PITFAL 3D	299,00
POCKET FIGHTER	299,00
POINT BLANK	**299,00**
POWER BOAT RACING	199,00
PREMIER MANAGER 98	**349,00**
RAPID RACER	299,00
RESIDENT EVIL 2	**369,00**
RISK	299,00
RIVEN	**349,00**
ROAD RASH 3D	**369,00**
ROCK N'ROLL RACING 2	169,00
RUSH DOWN	329,00
SCARS	369,00
SENTINEL RETURNS	**299,00**
SMALL SOLDIER	369,00
SNOW RACERS 98	299,00
SPYRO	349,00
STREET FIGHTER COLLECTION	329,00
STREET FIGHTER EX PLUS + MANETTE	199,00
SUPER PANG COLLECTION	**299,00**
TEKKEN 3	**399,00**
TENNIS ARENA	299,00
TIME CRISIS + GUN	549,00
TOKYO HIGHWAY BATTLE + MANETTE + MEMORY CARD	249,00
TOMBI	349,00
TOMB RAIDER 2 + CARTE MEMOIRE	**369,00**
V2000	329,00
V-BALL	**329,00**
VERSAILLES	349,00
WARGAMES	**369,00**
WORLD LEAGUE SOCCER	**369,00**
WWF WARZONE	329,00
XENOCRACY	**349,00**
X MEN VS STREET FIGHTER	**349,00**

• 2 MANETTES SANS FILS	299,00
• PACK DE VIBRATION	99,00
• SOURIS	149,00
• PRO ACTION REPLAY	349,00
• CABLE DE LIAISON	99,00
• MANETTE	99,00
• MANETTE ASCII	99,00
• RALLONGE MANETTE	89,00
• MEMORY CARD	99,00
• MEMORY CARD 120 BLOCS	199,00
• PRISE PERITEL RGB	99,00
• ADAPTATEUR MULTI JOUEUR	199,00
• GAME BOOSTER	399,00
• **MANETTE DUAL SHOCK**	**199,00**

JEU PROMO PSX

ALIEN TRILOGY	149,00
BATTLE SPORT	99,00
BREAK POINT TENNIS	199,00
BROKEN HELIX	149,00
BURNING ROAD	149,00
BUST A MOVE 2	149,00
CASTLE VANIA	199,00
COLONY WARS	149,00
COMMAND AND CONQUER	169,00
CROC	169,00
CRYPT KILLER	149,00
DESTRUCTION DERBY 2	169,00
DIABLO	199,00
DISCWORLD 2	149,00
DISRUPTOR	169,00
DUKE NUKEN 3D	149,00
EXPLOSIVE RACING	149,00
FADE TO BLACK	169,00
FORMULA ONE	169,00
G POLICE	149,00
GEX 3D	199,00
GRID RUN	149,00
HEXEN	199,00
HERCK'ADVENTURE	149,00
HI OCTANE	99,00
IRON AND BLOOD	99,00
IRON MAN	99,00
INTERNATIONAL SOCCER DX	149,00
ISS PRO	169,00
JONAH LOMU RUGBY	199,00
JUDGE DREDD	149,00
JURASSIC PARK 2	149,00
KILLING ZONE	99,00
LBA	199,00
MAGIC CARPET	129,00
MDK	149,00
MICROMACHINE 3V	169,00
MORTAL KOMBAT TRILOGY + CARTE MEMOIRE	199,00
NBA IN THE ZONE	149,00
NBA IN THE ZONE 2	169,00
NBA JAM EXTREME	99,00
NBA LIVE 98	149,00
NEED FOR SPEED 2	199,00
NFL QUATERBACK 97	99,00
NHL 98	149,00
NUCLEAR STRIKE	149,00
ODD WORLD	149,00
OLYMPIC SOCCER	169,00
ONE	149,00
OVERBOARD	149,00
PANDEMONIUM 2	149,00
PRO FOOT CONTEST 98	199,00
PROJECT X2	129,00
RASCAL	149,00
RAYMAN	169,00
RETURN FIRE	99,00
REVOLUTION X	99,00
RISE 2 RESURRECTION	99,00
SHOCKWAVE	99,00
SLAM AND JAM 96	99,00
SPICE WORLD	149,00
STAR WINDER	99,00
SUPER FOOTBALL CHAMP	99,00
TEKKEN 2	149,00
TEST DRIVE 4	149,00
THEME HOSPITAL	199,00
TOBAL 1	149,00
TOCA TOURING CAR	169,00
TOMB RAIDER	169,00
TUNEL B1	169,00
V RALLY	169,00
VANDAL HEART	169,00
VIRTUA OPEN TENNIS	99,00
WARCRAFT 2	169,00
WIPE OUT 2097	169,00
X MEN	149,00

PROVINCE

LILLE
2, rue Faidherbe
Tél. 03 20 55 67 43
Lundi au Samedi :10h-19h

44, rue de Béthune
Tél. 03 20 57 84 82
Lundi : 13h-19h
Mardi au Jeudi :10h30-19h30
Vendredi au Samedi : 10h30-20h

DOUAI
39, rue Saint Jacques
Tél. 03 27 97 07 71
Lundi au Samedi :9h30-12h/14h-19h

VANNES
30, rue Thiers
Tél. 02 97 42 66 91
Lundi au Vendredi :9h-19h
Samedi : 9h-18h30

PARIS

128, bd Voltaire
75011 PARIS - M° Voltaire
Tél. 01 48 05 42 88 - 01 48 05 50 67
Lundi : 13h-19h - Mardi au Samedi :10h-19h

36, rue de Rivoli
75004 PARIS - M° Hotel de Ville ou St Paul
Tél. 01 40 27 88 44
Lundi au Samedi :10h-19h

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : 03 20 90 72 22 - Fax : 03 20 90 72 23
ESPACE 3 VPC - RUE DE VOYETTE - CENTRE DE GROS N°1 - 59818 LESQUIN CEDEX

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN CEDEX. Tél : 03 20 90 72 22

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port*(jeux : 25 F - consoles & accessoires : 60F - Chronopost : 65 F (paiement hors CR)	
TOTAL A PAYER	

* CEE, DOM-TOM : cartouches : 40 Frs / consoles : 90 Frs

Nom : ..... Prénom : .....
N° client : .....
Adresse : .....
.....
Code Postal : ..... Ville : .....
Age : ..... Téléphone : ..... Signature
(signature des parents pour les mineurs) :

Je joue sur : ❒ SUPER NINTENDO ❒ PLAYSTATION ❒ MEGADRIVE ❒ SATURN ❒ 3 DO ❒ NINTENDO 64

Mode de paiement : ❒ Chèque postaux ❒ Chèque bancaire ❒ Contre Remboursement + 35 Frs ❒ Mandat Cash
❒ Carte Bancaire N° |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC - Date de validité : ...../..... Signature :
TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO

Par Julien Chièze

PLANÈTE RUSHES

Les mondes de l'informatique et, plus particulièrement, du jeu vidéo sont en pleine expansion. Pour rester branché, une seule solution : dévorer ce nouveau rendez-vous. Tout, vous saurez tout sur la galaxie PlayStation, mais aussi sur ce qui gravite autour d'elle, car il n'y a pas plus grand danger que de se refermer sur soi-même.

UN RPG SAUCE GRAN TURISMO

Revirement radical pour la désormais célèbrissime équipe de Gran Turismo. Après s'être essayée à la course loufoque avec Motor Toon GP 1 et 2, avoir créé la simulation de conduite ultime, la voici qui quitte la mécanique pour l'imaginaire de l'héroïc fantasy. En effet, son prochain titre sera un RPG en 3D temps réel. Pour le moment difficile d'en savoir plus, mais nous pouvons lui faire confiance pour nous émerveiller à nouveau ! Quant à Gran Turismo 2, il pourrait sortir d'ici à la fin de l'année au Japon.

LA PLAYSTATION MAÎTRE DU MONDE

Si l'on en croit Phil Harrisson, responsable des relations avec les éditeurs tiers chez Sony, l'exploitation de la PlayStation va connaître une explosion dans les années à venir. A cela deux explications : un effondrement du coût de production de la console, ainsi que celui des logiciels qui se répercutera sur les prix, mais aussi un développement accru à l'échelle mondiale. «Pour le moment la PlayStation n'est distribuée qu'au Japon, Etats-Unis et Europe. Nous venons de l'introduire en Asie, mais la Chine et l'Amérique du Sud restent encore inexploitées. Ces marchés comptent parmi les plus dynamiques au monde. Il est certain que les développements futurs en seront issus.» On attend avec impatience les premiers jeux chinois Tien Han Men Fighting et Mao Global Conflict.

LA CHASSE AUX ZOMBIS CONTINUE

La folie Resident Evil 2 ne semble pas connaître d'accalmie au Japon. Profitant des ventes record de son titre (presque 3 millions) Capcom a décidé d'en ressortir une version vibrante agrémentée de quelques gadgets supplémentaires. Résultat plus de 100 000 pièces écoulées en quelques jours. Pour comparaison en France, la version light n'a trouvé que 260 000 acquéreurs en près d'un an de vente. Sachez aussi que Resident Evil 3 est en préparation. D'après Shinji Mikami, producteur de la série, l'histoire se déroulerait entre les deux premiers épisodes et les persos principaux ne devraient pas être inconnus aux fans de la série, mais le mystère plane toujours sur leur identité.

LA PLAYSTATION 2 INTÉRESSÉE PAR LE MINI DISC

La PlayStation 2 cherche encore sur quel support éditer ses jeux. Alors qu'on semblait se diriger vers le DVD seconde génération, il se pourrait que Sony opte finalement pour un Mini Disc haute densité ! Les avantages sont multiples : un temps d'accès aux informations infime, une capacité de stockage de 650 MB (identique à celle d'un CD-Rom), mais surtout l'intérêt principal : le support est réinscriptible. Les cartes mémoires vivent-elles leurs dernières heures ?

INDY REND VISITE À ODT

«Salut p'tit gars, tu me reconnais ? C'est moi Indy !» Quelle classe, dans le prochain titre événement de Psygnosis, ODT, l'un des héros se verra gratifié de la voix du plus prestigieux aventurier d'Hollywood, j'ai nommé Indiana Jones. En s'allouant les services de Richard Darbois, voix française d'Harrison Ford, les petits frenchies de Psygno ajoutent ainsi à leur production une touche supplémentaire de charisme. Avis aux inconditionnels d'Harrison ou plutôt de sa voix... française.

SONY VEILLE AU GRAIN

Une délégation de Sony Japon a récemment ac-

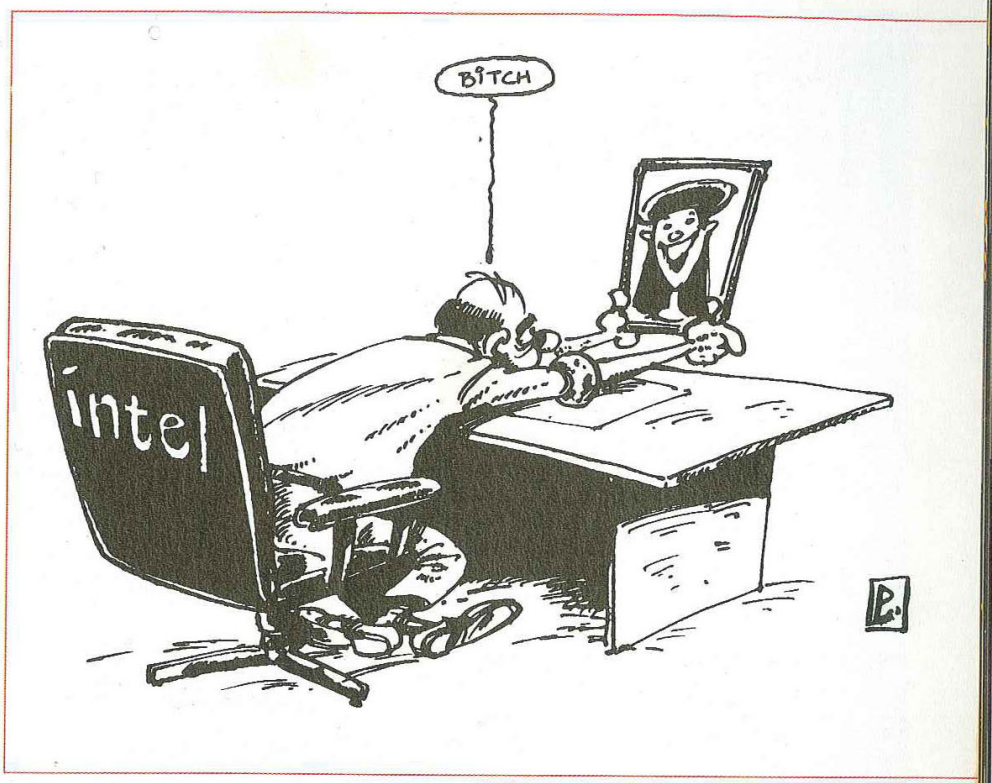
ser l'impact probable de la sortie de Zelda sur Nintendo 64, commencer à divulguer quelques renseignements au sujet de la PlayStation 2, mais surtout décréter la guerre à Sega alors que sa nouvelle console «la Dreamcast» s'apprête à voir le jour. Sony veille à rassurer ses collaborateurs, au cas où ces derniers seraient tentés de succomber aux chants des sirènes concurrentes. En matière de communication, la réputation de Sony n'est vraiment plus à faire !

UNE VAGUE DE RACHAT SANS PRÉCÉDENT

Après le rachat de Westwood Studio (Command & Conquer, Lands of Lore etc.) par le géant Electronic Arts (qui dirige désormais dix studios de développement) pour la modique somme de 122, 5 millions de dollars, c'est au tour d'Eidos (Tomb Raider, Ninja etc.) de sortir son chéquier. Le contrat de rachat de Crystal Dynamics (Legacy of Kain, Gex etc.) à peine conclu, Eidos a aussi fait les yeux doux au développeur/éditeur européen Psygnosis (Destruction Derby, ODT, Colony Wars etc.). Cela en vain, Sony, propriétaire de Psygnosis, ayant finalement accordé un sursis à ce dernier. Suite de ces aventures : mi-99. Dallâââs !

LE NOUVEAU DÉFI DE LARA

Question : Qui a réussi à échapper à la nouvelle pub Seat mettant en scène la généreuse mascotte d'Eidos ? Lara Croft star de la pub, rien de bien étonnant. C'est à l'équipe d'Ex-Machina, plusieurs fois récompensée au salon de l'image de synthèse Imagina, qu'on doit cette réalisation technique qui a nécessité le recours à des stations Silicon Graphics. Eidos rentabilise son égérie. C'est beau le sens du commerce.



LES RETOMBÉES DE L'AFFAIRE LEWINSKY

L'affaire Clinton commence à prendre des ampleurs politiques et économiques inquiétantes aux Etats-Unis. Le milieu du jeu vidéo n'y est pas insensible. Le jeudi 10 septembre, juste avant la publication du rapport Starr, le Dow Jones (Cac 40 américain) a plongé de 249 points. Electronics Arts et Intel, deux géants du secteur, font partie des plus touchés et ont vu leurs actions baisser de plus de 2 points, ce qui n'a rien de négligeable. Merci Monica !

GUERRE OUVERTE ENTRE PC ET CONSOLES

Tim Keating, l'une des sommités d'Intel, est sans appel : «Les consoles ne pourront pas longtemps lutter contre les PC» allant même jusqu'à prédire un déclin rapide des machines dès 99 ! Ses arguments : un boum technologique que serait incapable de suivre le monde de la console et l'explosion du jeu en réseau via Internet. Histoire de ne pas mourir idiot, sachez que la Dreamcast, console 128 bits de Sega (et a priori la PlayStation 2), rivalise avec un Pentium II cadencé à 400 Mhz équipé d'une carte accélératrice 3D, et dispose aussi d'un modem pour le jeu en réseau, et coûte... 10 fois moins cher que ce dernier ! Le coût de revient d'un PC sans cesse up gradé - histoire de suivre l'évolution technologique - est lui aussi intéressant. Hum !

LE MONOPOLE MICROSOFT

Media Metrix vient de publier une enquête très révélatrice : le top 50 des logiciels les plus utilisés par les possesseurs de PC. Devinez quoi, la firme de Bilou, alias Maître du Monde, alias l'entartré, alias Bill Gates possède 28 produits dans ce classement. Plus crispant sur les 20 premiers, Microsoft est cité à 16 reprises. Encore plus effrayant les 5 premiers de la liste sont évidemment estampillés Microsoft (Microsoft Office obtenant la première place). Pour l'anecdote, le solitaire d'Interplay arrive à se hisser à la sixième place de ce déprimant classement. Quand on vous dit qu'il y en a qui sont payés à rien faire...

LES VÉRITABLES MILLIARDAIRES DU JEU VIDÉO

D'après une récente étude de l'AMI (Access Media International), Electronic Arts consoliderait sa place de leader sur le marché du divertissement interactif avec 848 millions de dollars de revenus pour l'exercice 1997. La situation n'en est pas pour autant hégémonique puisqu'EA est talonné par Nintendo of America et Sony Computer Entertainement qui enregistrent respectivement des revenus de 834 et 801 millions de dollars. Si Sony n'est, pour le moment que troisième, elle est toutefois la société qui a connu la croissance la plus rapide entre 1996 et 97 avec une augmentation de ses revenus de près de 400 %. Autre fait marquant, seules deux sociétés non américaines figurent dans le top 15. Il s'agit du britannique Eidos (9è) et de notre Infogrames national (13è). Le plus surprenant vient de l'absence totale d'éditeurs nippons. Le protectionnisme jap' leur jouerait-il des tours ? Même Nescafé le conseille : «Open Up» (S'ouvrir au monde) !

LES INCONTOURNABLES

LES PLUS ATTENDUS

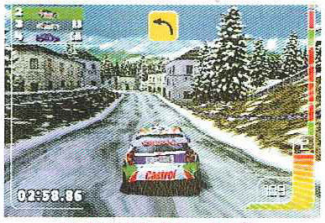
A partir de ce numéro, tout nouveau tout beau comme vous pouvez le constater, vous pourrez voir d'un coup d'un seul, tous les titres, par catégorie, qui ont marqué ou qui continuent de marquer chaque genre. Avec ces titres phares, se trouveront systématiquement le titre le plus attendu selon nos critères de sélection hyper stricts. Histoire de ne pas se laisser abuser par quelques méchantes sirènes...

Course auto

LES INCONTOURNABLES

Gran Turismo

Editeur : Sony



Colin McRae Rally

Editeur : Codemasters

Formula One '97

Editeur : Psygnosis

LE PLUS ATTENDU

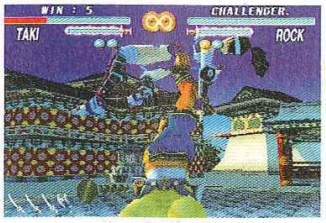
TOCA Touring Car 2

Editeur : Codemasters

Combat

Tekken 3

Editeur : Sony

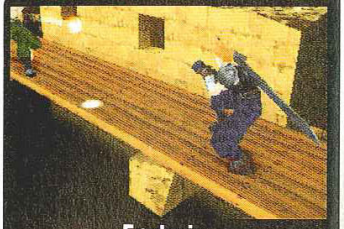


Soul Blade

Editeur : Namco

Dead or Alive

Editeur : Tecmo



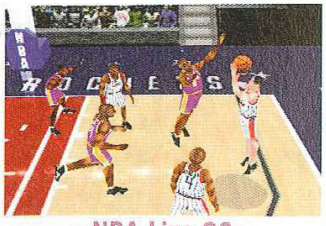
Ergheiz

Editeur : Squaresoft

Sport

Coupe du Monde 98

ISS Pro 98



NBA Live 98

Yannick Noah All Stars Tennis '99

LES INCONTOURNABLES

LE PLUS ATTENDU

RPG/Aventure

Final Fantasy VII

Editeur : Squaresoft

Les Boucliers de Quetzalcoatl

Editeur : Sony

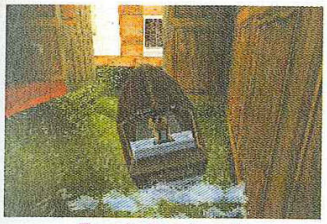
Vandal Hearts

Editeur : Konami

Final Fantasy VIII

Editeur : Squaresoft

Action/aventure

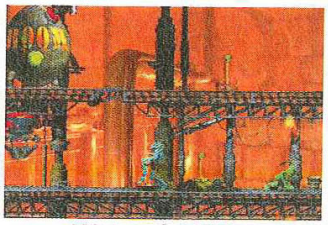


Tomb Raider II

Editeur : Eidos

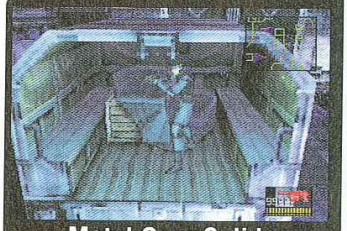
MediEvil

Editeur : Sony



L'Odyssée d'Abe

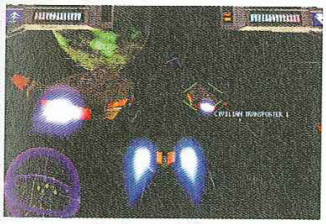
Editeur : GT



Metal Gear Solid

Editeur : Konami

Jeux de tirs

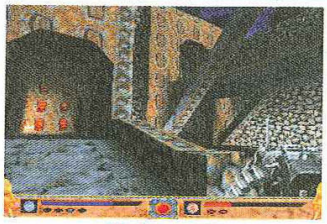


Colony Wars

Editeur : Psygnosis

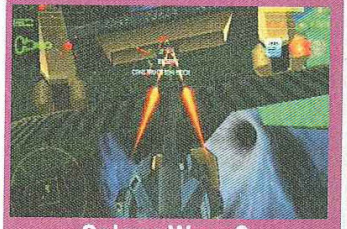
Duke Nukem 3D

Editeur : GT



Exhumed

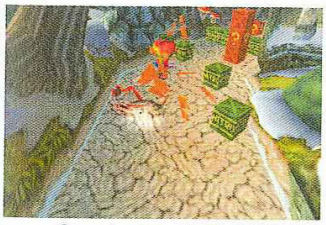
Editeur : BMG



Colony Wars 2

Editeur : Psygnosis

Plate-forme

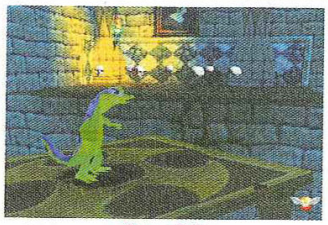


Crash Bandicoot 2

Editeur : Sony

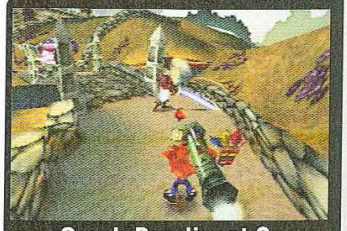
Heart of Darkness

Editeur : Infogrames



Gex 3D

Editeur : EA



Crash Bandicoot 3

Editeur : Sony

Bizarre

Parappa the Rapper

Editeur : Sony

Kula World

Editeur : Sony

Bust A Move 2

Editeur : Taito

Bust A Groove

Editeur : Enix

Par Gana@joystick.fr

INTERNET

LES ÉTRANGETÉS DU NET @

Cinéma Tchiii Tchaa

- Bonjour et bienvenue sur Allo Ciné.
- Bonjour madame je dési...
- A l'affiche cette semaine le nouveau film de Luc Besson Le Jouffiu avec Antony Delon.
- Euh non, moi je préfère les films de karaté avec Jean-Claude Van Damme genre Arsène Lupin contre les Ninj...
- Pour connaître la liste complète des films tapez #1
- Hmmm difficile de placer un mot avec vous...
- Cette touche n'est pas valide, pour avoir la liste complète des films tapez #1, pour retourner au sommaire tapez #2.
- Ça vous dirait un ciné ce soir...? Eh eh eh (rire gêné)... chui idiot, on doit vous le proposer tout le temps... alors ? Ça vous dit ? Mon prénom c'est André mais on m'appelle Dédé... alors ?
- Merci d'avoir utilisé Allo Ciné, à bientôt Dédé.

Tuuuut...Tuuuut...Tuuuut...Tuuuut...

http://www.allocine.fr/

Le lapin ! Le lapin !

Chaque jour, dans l'indifférence la plus totale de la part du monde entier, des milliers de lapins en guimauve meurent dans d'atroces souffrances. Certains sont noyés, d'autres sont transpercés au laser. Amnesty International et la SPA semblent impuissants et passent leur temps à se renvoyer la balle. Seuls deux hommes sont capables de telles horreurs, cette brute épaisse de Malabar ou ce fourbe idiot de Kinder Pingui.

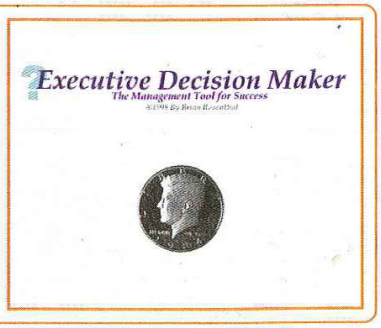
http://pcola.gulf.net/~irving/bunnies/index.html

Pile ou pile ?

Ce site fort connu dans le monde des affaires est enfin exposé au grand jour. Vous allez donc pouvoir vous aussi l'utiliser en toute tranquillité, et prendre enfin la bonne décision.

- Pile je prends la Mercedes, face je prends l'hélico… Face… Oh puis non je prends quand même la Mercedes.
  Dody F.
- Pile je sors avec mon gilet de sauvetage, face je me leste de plomb.
  Eric T.
- Pile j'envoie le Messie, face je fais péter le Congo.
  Dieu

http://www.thegoodnamesweretaken.com/decide/



M. Bricolage

Visual Effects Headquarters

Fiche effet spécial RT451
Titre du film : Armageddon
Effet souhaité : collision entre un astéroïde et la Terre.
Vous aurez besoin de : une balle de tennis, une éponge, 20 cm de fil, 600 kilos d'explosif C4, ainsi que de peintures bleue, verte et grise.

1- Remplir la balle de tennis avec la totalité des explosifs.
2- Tremper la balle dans le pot de peinture bleue et faites-la pendre au plafond avec 10 cm de fil.
3- Plongez l'éponge dans la peinture grise et suspendez-la elle aussi au plafond avec les 10 autres cm de fil.
4- Repeignez le mur du salon en vert pour pouvoir y incruster les images numériques.

Et voilà

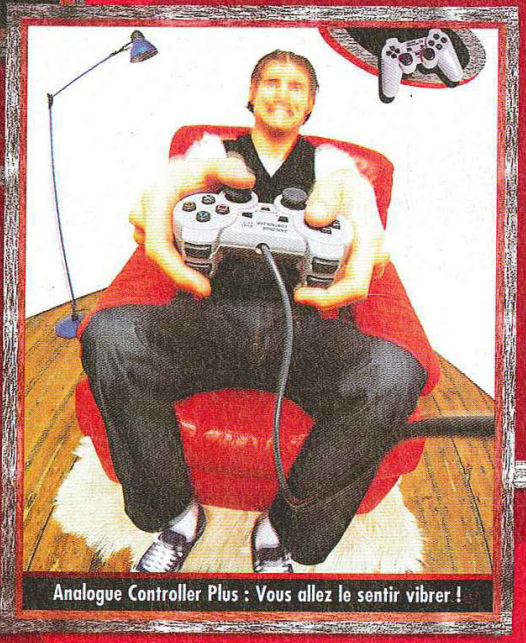
Flop 50

Billboard online

Ah les vacances… les premiers flirts, les premières mains aux fesses, les premiers herpès, la première gueule de bois… Moi je me souviens de ma première pelle sur Big Bisou de Carlos au camping des Lys Bleus, avec ma mère qui m'encourageait de grands gestes pour me donner le courage d'entrer sur la piste et mon père qui tenait la Super 8. "Aaaaaattention sur le genou em-bra-ssez vous… Tum Tum Tum… Big Bisou !" Ça c'était de la musique ! Je peux malheureusement plus l'écouter aujourd'hui sans être pris de convulsions.

Real Arcade Gun : Renversant !

Le Volant Jordan Grand Prix : Attachez votre ceinture !



Analogue Controller Plus : Vous allez le sentir vibrer !

JOY TECH EUROPE

NE PAS DERANGER

« POUR TOUS LES REVENDEURS, RENSEIGNEMENTS PAR FAX AU 01 34 72 29 71 »

Par Vladimir Sebansky

OZIK

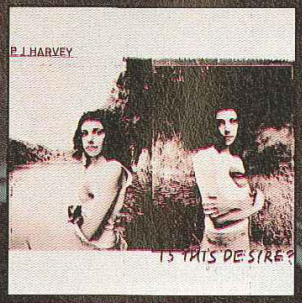
En attendant le grand branle-bas de combat de la fin d'année, la rentrée prend ses aises et s'allongent, de-ci de-là des albums, avec tout de même quelques chefs-d'œuvre. Tout va bien.

QUELQUES CHEFS-D'ŒUVRE !

PJ Harvey

Is this Desire ? (Island)

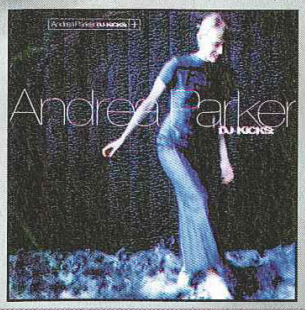
Le mental de la mère Polly est toujours aussi sombre, dérangé. L'univers musical de ce 5ème album, attendu depuis maintenant 3 ans, encore un peu plus minimaliste, va droit à l'essentiel. Voix en avant, sale comme pour un live, la sauce finale est en tout cas lumineuse et géniale. Sans aucun doute l'album du mois qui n'a pas fini de nous hanter la surface interne de la tête.



Andrea Parker

DJ-Kicks (!K7)

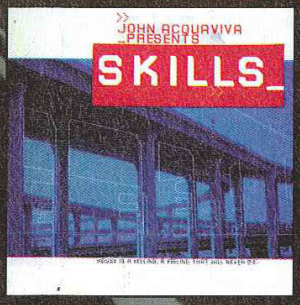
Les DJ féminins ne sont pas légion, du coup, Andrea Parker est déjà presque unique. Voilà qu'en plus elle a l'honneur de se faire inviter sur la collection DJ Kicks, des albums de mix vraiment excitants. Découvrons donc le monde musical de la madame Andrea, monde musical qui part dans tous les sens puisqu'on passera de Depeche Mode à Dr Octagon pour finir avec Voigt Kampff ou Miss Andrea herself.



The Beta Band

The 3 E.P.'s (EMI)

Pour l'instant, The Beta Band, groupe génial et bien sûr quasi-inclassable, ne nous a servi que des maxi. La bonne idée du mois, c'est de regrouper les 3 chefs-d'œuvre qu'on aurait pu aisément manquer en un seul disque que, du coup, on ne ratera pas cette fois. Pop bizarre, chanson étrange, parfois délicieusement normale, The Beta Band est, en fait, bien abouti et unique.



John Acquaviva

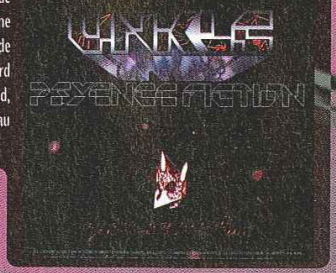
Skills (!K7)

Respectons nos vœux d'exhaustivité des genres, et n'oublions pas ceux qui veulent suer sur les dancefloors. Au passage, découvrons une nouvelle collection de mix mais, cette fois, spécifiquement House. John Acquaviva, DJ canadien, ouvre le bal et met méchamment la dose. Impossible de rester en place.

Unkle

Psyence Fiction (MoWax)

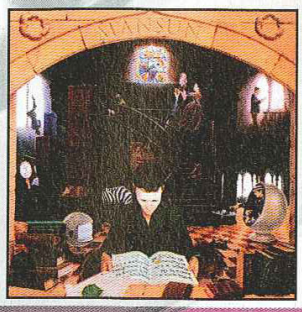
Gros projet. Gros disque. DJ Shadow et James Lavelle, le boss du label branchouille MoWax, traînent leurs savates sur toute la planète pendant 3 ans et enregistrent avec tout ce qui bouge. Résultat : Unkle, sorte de collectif tout droit sorti de bizarro-world qui renferme sa dose de petits bijoux. Au détour des 11 titres de l'album, on croisera Mike D. des Beastie Boys, Richard Ashcroft et Thom Yorke, deux gars de chez Radiohead, ou encore Jason Newsted de Mettalica. Bref, un beau mélange, un gros son, du vrai bonheur.



Mansun

Six (EMI)

En manque de Pop anglaise ? Ce deuxième album des gars Mansun arrive donc à point nommé, un an après leur premier qui avait méchamment cartonné en Grande-Bretagne. Ils ont des tronches d'anglais, font de la zik et chantent comme seuls les anglais savent le faire. En attendant le prochain album de Radiohead, Mansun fera l'affaire.



Cut Killer Show

Opération Freestyle (SMALL/Double H)

Si vous aimez le rap français, ou le rap à la FRAMçaise, au choix, vous ne pouvez passer à côté de cet album collectif produit par le gars Cut Killer (qui a déjà trimballé ses platines dans nos pages pour une inter-

Pras

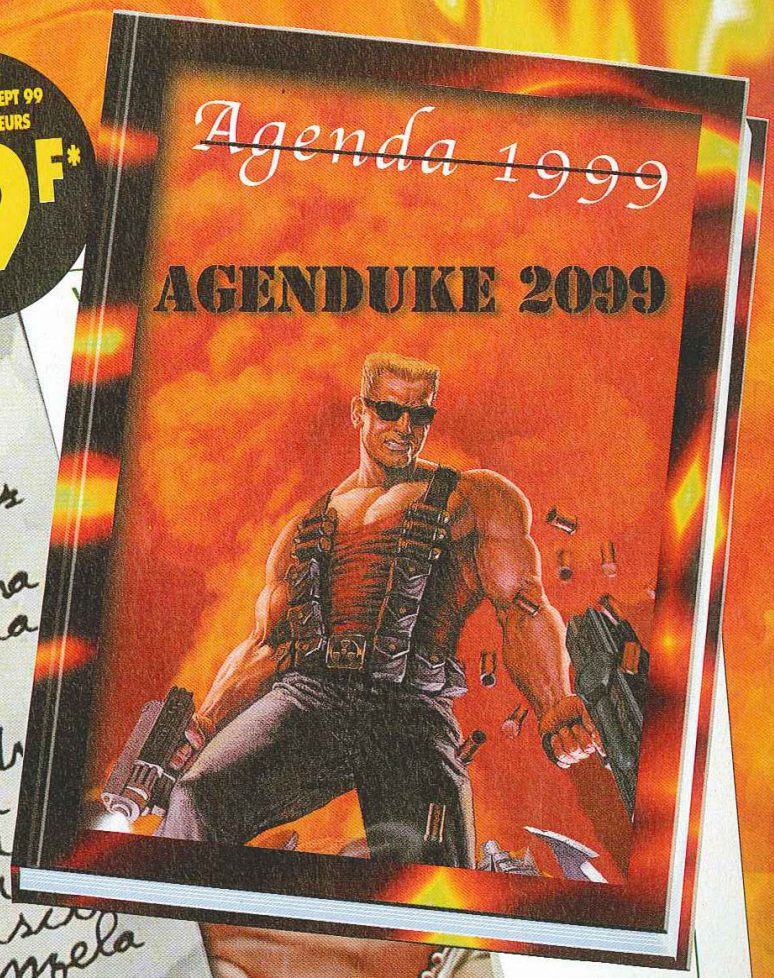
Ghetto Supastar (SMALL)

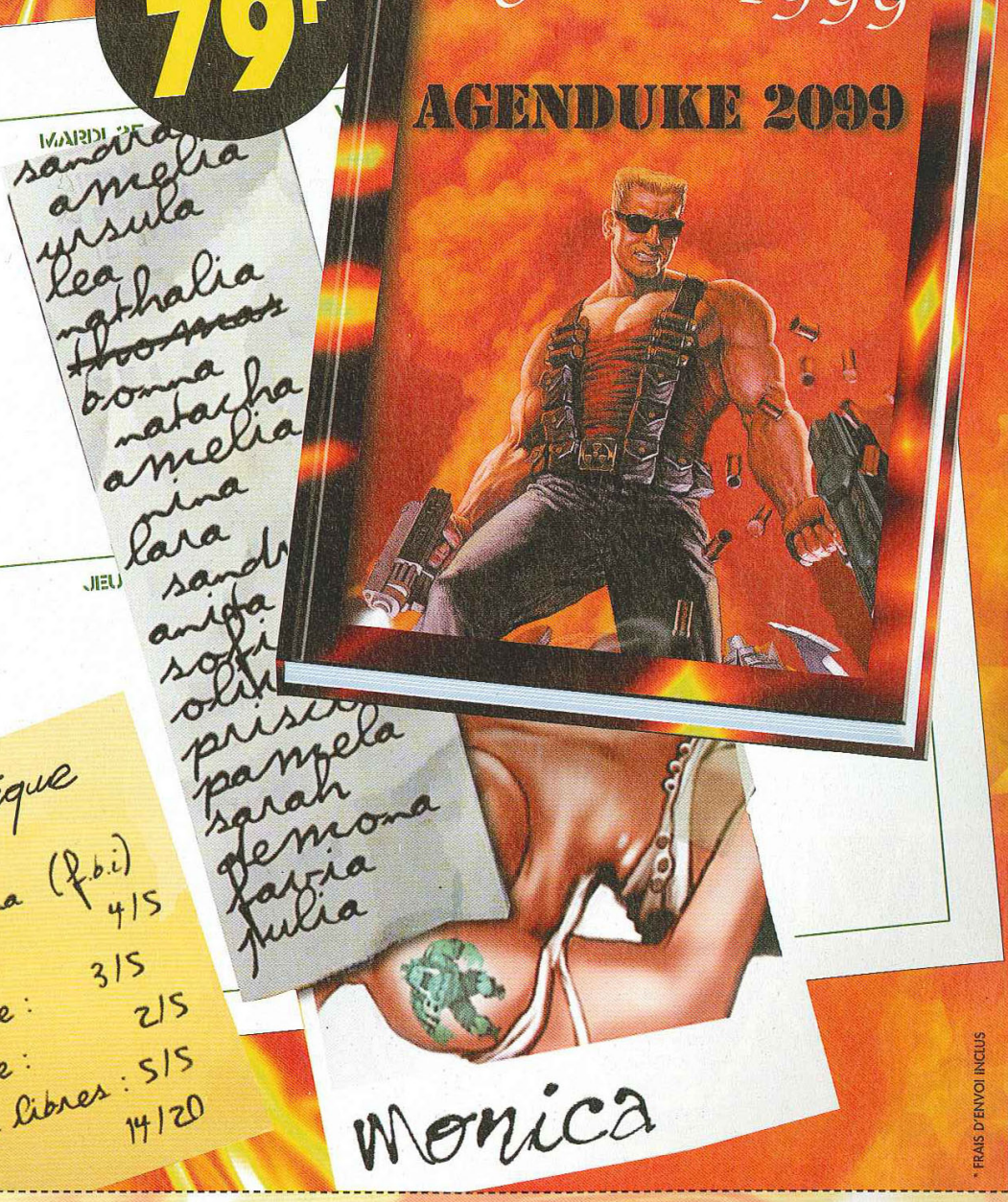
Le premier single de cet album, Ghetto Supastar nous a martelé les oreilles un peu partout, radio et télé. Ceux qui n'auront pas réussi à le faire sortir de leur cervelle seront sûrement heureux de retrouver l'album de monsieur Pras. Du rap version variétoche bien propre, impi-

Image extraite
POUR
NOM :
PRÉNOM :

L'AGENDUKE, ENFIN DE QUOI NOTER LES TRUCS VRAIMENT IMPORTANT!!

AGENDA SEPT 98/SEPT 99
148 PAGES COULEURS
79F*





fiche technique
nom : dama (f.b.i) 4/5
duree : 3/5
resistance : 2/5
artistique : 5/5
figures libres : 14/20

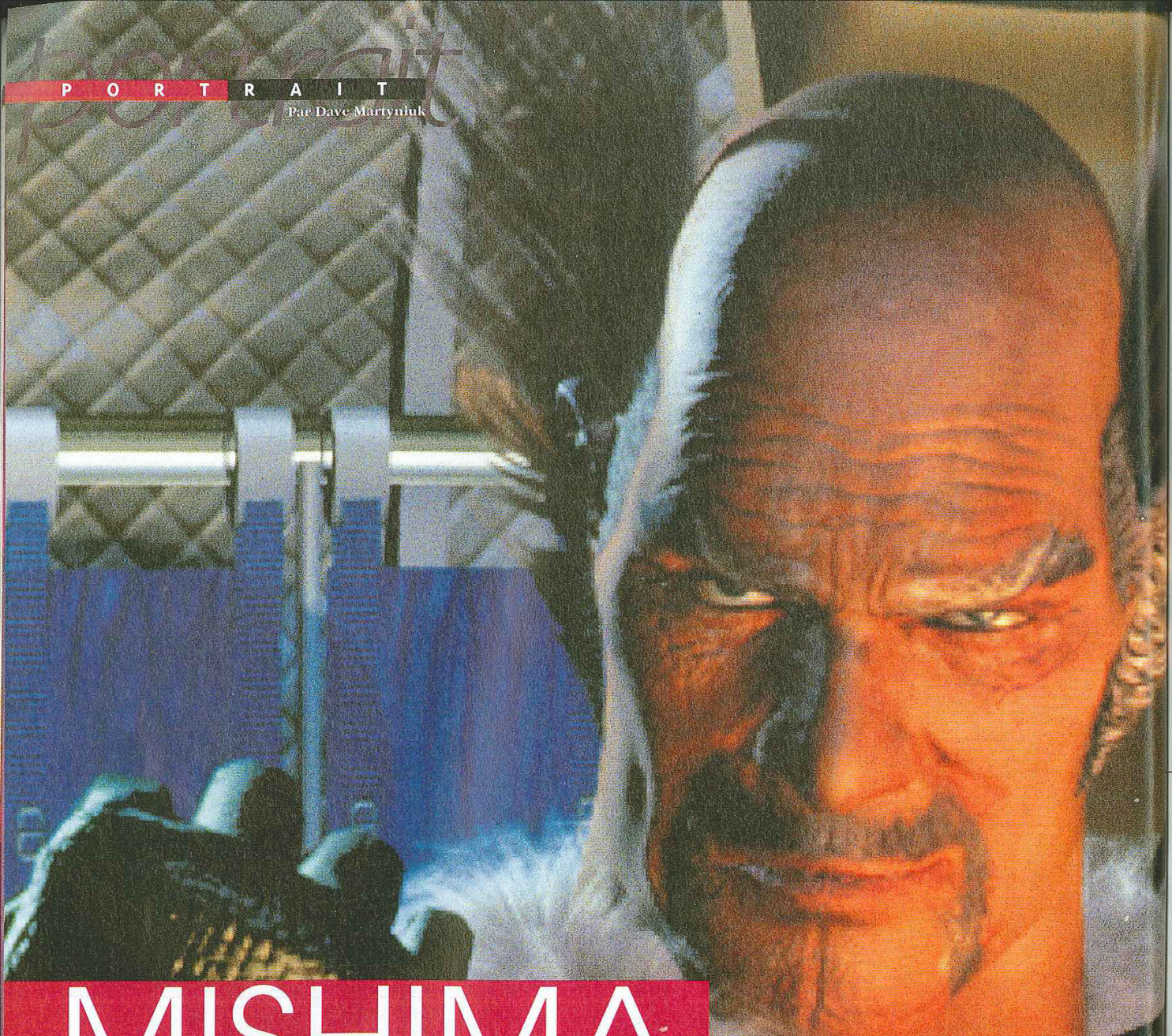
* FRAIS D'ENVOI INCLUS

Image extraite de l'agenda DUKE NUKEM 1999

POUR COMMANDER CE SPLENDIDE AGENDUKE 1999, RENVOYEZ LE COUPON CI-DESSOUS, REMPLI ET ACCOMPAGNÉ DE VOTRE RÈGLEMENT PAR CHÈQUE, CARTE BANCAIRE, CCP OU MANDAT-LETTRE À : NORAH EDITIONS, 23, rue Lavoisier. 75008 PARIS

NOM :
PRÉNOM :
ADRESSE :
CODE POSTAL :
PAYS :
TEL :
FAX :
REGLEMENT PAR : CHEQUE, CCP, MANDAT LETTRE ☐
CARTE BANCAIRE : DATE D'EXPIRATION : | | |

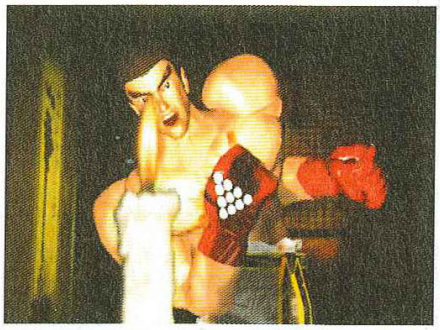
Par Dave Martyniuk

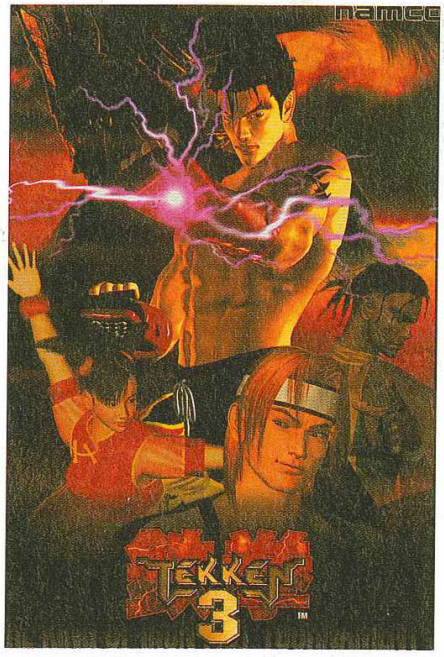


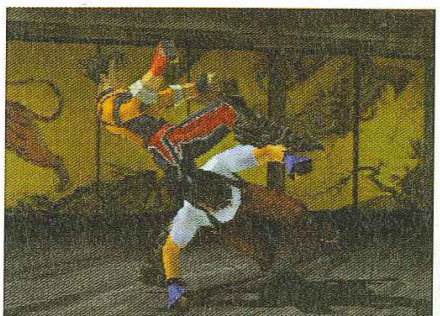
MISHIMA, KAZAMA HISTOIRES DE FAMILLE

Les destins croisés de ces deux familles marquées par la violence et la mort

L'historique des personnages de Tekken est complexe, curieux, et parfois même irrationnel. Placés au centre de l'histoire de chaque épisode, les membres des familles Mishima et Kazama vivent des destins croisés, marqués irrémédiablement par la violence et par la mort. De Tekken 1, où l'on a fait la connaissance d'Heihachi et de Kazuya, à Tekken 3, où apparaît Jin, voici donc un récapitulatif de tout ce qui s'est passé dans la vie de ces combattants hors normes soumis à des forces occultes qui dépassent évidemment l'entendement. La puissance a un prix, et l'on s'aperçoit ici qu'il est souvent cher payé...







LES MISHIMA : UNE FAMILLE DE GUERRIERS

Heihachi est le fils de Jinpachi Mishima, un gardien des traditions guerrières. Il apprend à son fils le karaté style Mishima, ainsi que la meilleure manière de vaincre ses ennemis et d'influencer la plupart des gens. Ami de Jinpachi, Wang Jin-Rei voit en Heihachi un combattant au formidable potentiel. Son caractère emporté l'inquiète toutefois un peu. Le jour où Jinpachi meurt, Heihachi prend en main les rênes de l'empire Mishima et se retrouve à la tête d'une véritable fortune. Il se marie quelques temps après mais sa femme meurt en donnant le jour à son fils, Kazuya. Affligé par le chagrin, Heihachi devient un être brutal et sans pitié. En grandissant, Kazuya pose rapidement des problèmes : il est désobéissant et fait souvent preuve de cruauté. Son père, dont le côté sombre n'a cessé de se développer durant toutes ces années, ne s'en émeut toutefois pas. Lors d'un entraînement, Heihachi fait accidentellement tomber Kazuya d'une falaise. La chute est grave et ce dernier s'en sort de justesse, une énorme cicatrice restera à jamais sur son torse. Kazuya ne pardonnera jamais ce geste à son père, qu'il ait été volontaire ou non. Quelques temps plus tard, Heihachi, dont la fibre paternelle semble à nouveau s'éveiller, adopte un adolescent orphelin : Lee Chaolan. Kazuya en ressent une vive colère. Les années passent et la jalousie de Kazuya s'exacerbe lorsque Lee est envoyé aux Etats-Unis, afin de voir de quelle façon l'empire Mishima peut s'imposer sur ce nouveau continent. C'est là que Lee fait la connaissance de Marshall Law. Ils passent alors de nombreuses soirées à s'entraîner ensemble. Au Japon, Wang, dont la sagesse n'est pas moins développée que sa maîtrise des arts martiaux, se rend compte de l'inimitié grandissante qui se développe entre Heihachi et Kazuya. Alors qu'il cherche un moyen de les neutraliser avant qu'ils ne se détruisent, le premier tournoi de Tekken est organisé. Le destin est en marche...

SCÉNARIOS IMPROBABLES

L'histoire qui vous est décrite ici est celle qui prévaut sur tous les autres scénarios possibles. Il est vrai que certaines fins des Tekken 1, 2 et 3 sont contradictoires. C'est normal. Il fallait bien exposer une fin pour chaque personnage et tant pis si, par exemple, Lee n'a jamais mis Heihachi et Kazuya en prison pour les exécuter ensuite. Certains épilogues n'ont pas de raisons logiques d'exister : ils sont une invention qui ne collent pas à la trame générale des différents Tekken. Ne criez donc pas au scandale s'il vous semble qu'il existe des incohérences. Nous en sommes aussi conscients que vous. C'est une volonté délibérée de la part de l'équipe de chez Namco qui sait tout de même - espérons-le - ce qu'elle fait.

PETITS MEURTRES ENTRE AMIS

Le tournoi de Tekken a vu bien des combats épiques se dérouler. Le seul qu'on retiendra, toutefois, est celui qui oppose Kazuya à son père. Dans un combat sans merci, la jeunesse du premier l'emporte sur l'expérience du second et c'est sans remords que Kazuya porte le corps inanimé de son père jusqu'au bord d'une falaise pour le laisser tomber dans le vide. Les efforts de Wang pour trouver un adversaire capable d'empêcher Kazuya d'arriver en finale contre son père se seront révélés vains. Même Lee n'aura pu contrer la furie destructrice de son frère. C'est un Kazuya repu de vengeance qui prend alors la tête de l'empire Mishima. Heihachi, de son côté, conserve encore en lui un souffle de vie et il se sort miraculeusement de sa chute. S'exilant quelque temps dans les montagnes, il rencontre un ours qu'il nomme Kuma et l'apprivoise. Lee Chaolan, lui, reste apparemment fidèle à la famille Mishima, et il sert plus ou moins de bras droit à son frère. En son for intérieur, il nourrit toutefois une haine profonde envers celui qu'il considère comme un meurtrier possédé par le diable.

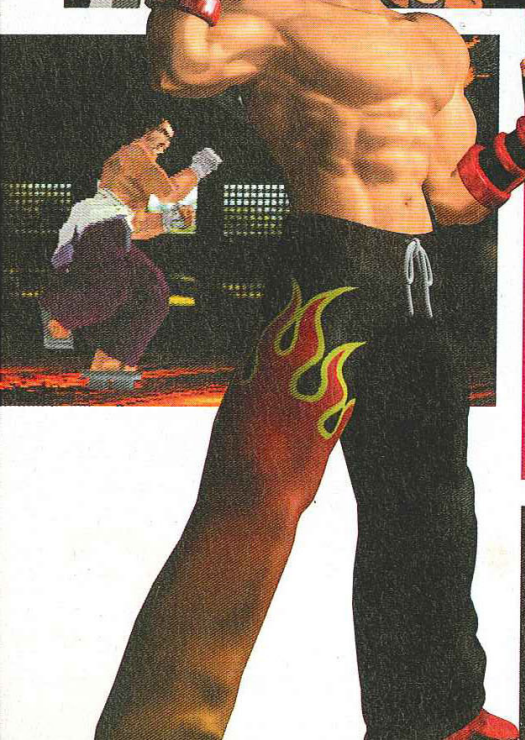
En ce qui concerne les affaires de l'empire Mishima, elles n'apparaissent pas toujours très claires aux yeux de certaines organisations. Il en est une en particulier, soucieuse du sort des animaux, qui soupçonne l'entreprise familiale de s'adonner à un

Amour, haine et quête de pouvoir perpétuelle : voilà l'histoire de Tekken

trafic d'espèces en voie de disparition. C'est une certaine Jun Kazama qui est envoyée sur place pour vérifier que les doutes de son organisation, la fondation pour la Nature, sont réels. Tandis que les préparatifs pour le grand tournoi de Tekken 2 se mettent en place, Kazuya kidnappe la mère de Michelle Chang afin d'obliger cette dernière à venir participer à la compétition. Elle possède en effet un médaillon qui l'intéresse au plus haut point et pour la récupération duquel il semble prêt à tout (note : dans le premier tournoi de Tekken, c'est Kunimitsu qui avait volé le médaillon à la famille de Michelle). Cet objet semble en effet capable de contrôler un dieu guerrier connu sous le nom de Toshin. La folie vient habiter le regard de Kazuya lorsqu'il pense au pouvoir qui serait le sien si le Toshin, sous ses ordres, lui procurait la puissance absolue. Kazuya a déjà vendu son âme au diable. Qu'est-ce qui pourrait l'arrêter ?

MORT ET RÉSURRECTION

Ça y est, le grand tournoi de Tekken 2 va commencer. Les motivations de chacun des participants sont diverses, et nous n'avons pas la place de les détailler toutes ici. Les seuls destins qui nous intéressent sont ceux des Mishima et de Jun Kazama. En la voyant arriver au tournoi, Wang a une illumination : c'est elle qui doit rencontrer Kazuya. Il ne saurait dire pourquoi, mais cette impression s'impose pour lui comme une certitude. Les premiers jours du tournoi, Jun se débarrasse sans difficulté de ses adversaires, puis elle finit par rencontrer Wang Jin-Rei lui-même. Le noble sage a un sourire en la voyant, et il se laisse vaincre sans opposer de résistance. Que le vieux maître puisse ainsi être vaincu par une jeune femme, attise la curiosité de Kazuya, et il la reçoit personnellement dans l'immense bâtisse familiale des Mishima. Là, les deux êtres se sentent irré-



TEKKEN L'ANIMÉ

Au début de l'année sont sorties au Japon quelques OAV (dessins animés de trente minutes ou plus) dédiées à Tekken. On peut également les trouver depuis un petit moment en France. Assez fidèles aux histoires qui lient chaque personnage dans le jeu, ces vidéos font néanmoins dans le moyen de gamme question réalisation. Le character design de certains personnages se révèle quelque peu curieux (Kazuya a de faux airs de Vegeta - Dragon Ball Z- assez énervants). On ne retrouve pas dans ces spectacles animés la fureur et l'intensité des combats du jeu. C'est un peu dommage. Les fans purs et durs seront tout de même enchantés de suivre les aventures de leurs héros virtuels, éternels participants aux différents tournois de Tekken...

PlayStation
DO
Jeu
DOCK
S'ENG
- A VOUS RAC
VOS JEUX ET
Nos tarifs sont c
notre argus du je
- A VOUS DON
PRIVILÈGES A
LA CARTE DO
- A VOUS PRO
PERMANENC
JEUX D'OCCA
NULLE PART A
Chaque magasin
3000 jeux d'occ
- A VOUS OFFR
NOUVEAUTÉS
DOCK GAMES
Dock Games tra
toutes les grande
DOCK G
Jeux Vidéo Neufs
La Carte
DOCKID
DEMANDEZ LA AVEC V

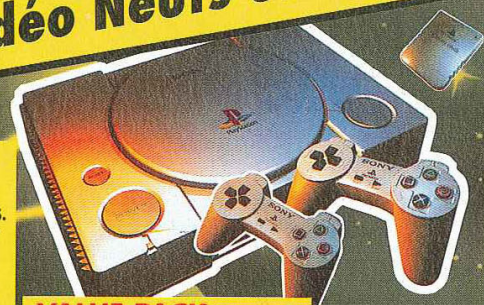
DOCK GAMES

Jeux Vidéo Neufs et Occasions

DOCK GAMES S'ENGAGE

- **A VOUS RACHETER CASH* VOS JEUX ET VOS CONSOLES.** Nos tarifs sont clairement définis par notre argus du jeu vidéo.
- **A VOUS DONNER DES PRIVILÈGES AVEC LA CARTE DOC-KID.**
- **A VOUS PROPOSER EN PERMANENCE UN CHOIX DE JEUX D'OCCASION COMME NULLE PART AILLEURS.** Chaque magasin présente environ 3000 jeux d'occasion.
- **A VOUS OFFRIR LES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS À UN PRIX DOCK GAMES.** Dock Games traite en direct avec toutes les grandes marques.

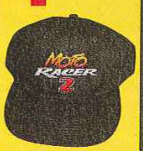
DEMANDEZ LA AVEC VOTRE PROCHAIN ACHAT**



VALUE PACK (offre limitée)
CONSOLE PLAYSTATION
+ 2 MANETTES
+ 1 CARTE MÉMOIRE
990F

DUAL PACK (offre limitée)
CONSOLE PLAYSTATION
+ 1 MANETTE ANALOGIQUE VIBRANTE DUAL SHOCK
790F

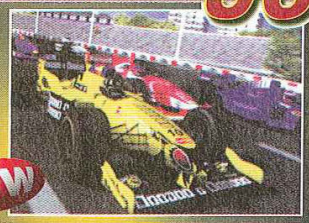
TOP



Offre limitée

Le jeu de moto le plus fun fait son retour sur PSX : 30 nouvelles courses sur route ou cross, Une durée de vie incomparable.

FORMULA 1 98



NEW

Retrouvez la dernière version du plus célèbre des jeux de formule 1, avec toutes les nouvelles caractéristiques de la saison 98.

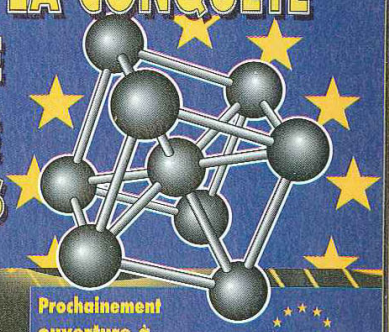
NEW

Ryu, le fils du seigneur des dragons part à la recherche de son passé. Il sera aidé dans sa progression par sa faculté à se transformer en dragon. Un RPG en 3D à la durée de vie exceptionnelle.

DOCK GAMES A LA CONQUETE DE L'EUROPE

OUVERTURE A BRUXELLES

41, rue Marché aux Poulets

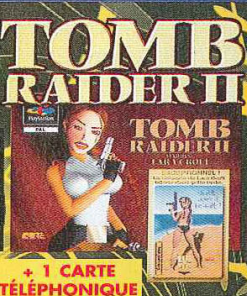


Prochainement ouverture à **BARCELONE**

NEW

Incarnez Spyro, le jeune dragon dans ce jeu de plate-forme 3D. Son moteur graphique très élaboré et sa jouabilité incroyablement précise vont en faire une référence du genre sur Playstation.

HIT



La plus célèbre des aventurières vous offre une carte téléphonique pour tout achat du jeu à un prix canon !

+ 1 CARTE TÉLÉPHONIQUE

FRANCE

ABBEVILLE	NOUVEAU	Tél : 03.22.24.90.80
AGEN		Tél : 05.53.87.92.52
AIX en PROVENCE		Tél : 04.42.93.60.10
ALBI		Tél : 05.63.49.94.40
AMIENS CENTER		Tél : 03.22.92.28.85
ANGERS CENTER		Tél : 02.41.87.59.14
ANGLET CENTER		Tél : 05.59.03.72.03
ANGOULEME		Tél : 05.45.94.43.15
ANNECY		Tél : 04.50.51.44.98
ANNEMASSE		Tél : 04.50.87.16.75
ARLES	NOUVEAU	Tél : 04.90.96.84.81
ARRAS		Tél : 03.21.23.45.25
AUBERVILLIERS		Tél : 01.43.52.70.23
AUXERRE		Tél : 03.86.52.22.21
AVIGNON		Tél : 04.90.82.22.61
BARENTIN CENTER	NOUVEAU	Tél : 02.35.91.98.88
BESANÇON		Tél : 03.81.81.67.09
BEZIERS		Tél : 04.67.28.03.91
BLOIS		Tél : 02.54.78.97.38
BORDEAUX CENTER		Tél : 05.56.31.25.29
BOULOGNE sur MER CENTER		Tél : 03.21.30.20.95
BOURG-EN-BRESSE		Tél : 04.74.22.71.74
BREST CENTER		Tél : 02.98.46.11.46
BRIGNOLES		Tél : 04.94.72.05.45
BRIVE		Tél : 05.55.17.92.30
CALAIS CENTER	NOUVEAU	(consulter le minitel)
CAMBRAI CENTER	NOUVEAU	Tél : 03.27.78.77.42
CHALON S/SAONE		Tél : 03.85.42.98.58
CHAMBERY		Tél : 04.79.60.03.81
CHARLEVILLE-MEZIERES		Tél : 03.24.57.43.19
CHATELLERAULT		Tél : 05.49.21.80.76
CHATEAU-GONTHIER Corner		Tél : 02.43.70.37.45
CHOLET		Tél : 02.41.46.06.01
CLERMONT-FERRAND		Tél : 04.73.28.93.37
COGNAC		Tél : 05.45.35.07.45
CREIL CENTER		Tél : 03.44.25.56.64
DIEPPE		Tél : 02.35.84.63.90
DIJON		Tél : 03.80.58.95.94
DRAGUIGNAN		Tél : 04.94.50.89.50
DUNKERQUE CENTER		Tél : 03.28.66.73.73
FECAMP		Tél : 02.35.29.90.00
FIRMINY	NOUVEAU	Tél : 04.77.56.00.08
FONTAINEBLEAU		Tél : 01.60.72.80.56
FREJUS		Tél : 04.94.53.64.18
GRENOBLE		Tél : 04.76.47.14.25
HAGUENAU		Tél : 03.88.73.53.59
LA ROCHELLE		Tél : 05.46.41.29.01
LA ROCHE sur YON	NOUVEAU	(consulter le minitel)
LA VARENNE St HILAIRE		Tél : 01.41.81.03.17
LE HAVRE CENTER		Tél : 02.35.19.36.46
LE PUY en VELAY		Tél : 04.71.09.37.17
LENS CENTER		Tél : 03.21.28.45.45
LES LILAS		Tél : 01.43.63.05.37
LILLE		Tél : 03.20.51.44.75
LORIENT CENTER	NOUVEAU	Tél : 02.97.21.69.73
LYON		Tél : 04.78.60.33.60
MACON		Tél : 03.85.40.91.74
MARSEILLE		Tél : 04.91.78.96.75
MEAUX		Tél : 01.60.25.11.56
MELUN		Tél : 01.64.37.41.98
METZ		Tél : 03.87.36.33.33
MONT de MARSAN CENTER		Tél : 05.58.06.39.51
MONTARGIS	NOUVEAU	Tél : 02.38.98.00.67
MONTAUBAN		Tél : 05.63.66.57.33
MONTBELIARD	NOUVEAU	(consulter le minitel)
MONTELIMAR		Tél : 04.75.01.75.82
MORLAIX		Tél : 02.98.46.11.46
MOULINS		Tél : 04.70.34.09.95
NARBONNE		Tél : 04.68.32.07.60
NÎMES		Tél : 04.66.21.81.33
NIORT		Tél : 05.49.77.05.13
ORLEANS		Tél : 02.38.77.98.30
PARIS 13ème CENTER	NOUVEAU	(consulter le minitel)
PAU CENTER		Tél : 05.59.72.91.32
QUIMPER CENTER		Tél : 02.98.64.29.15
REIMS		Tél : 03.26.77.96.76
RENNES		Tél : 02.99.31.11.26
RODEZ		Tél : 05.65.68.94.58
SALLANCHES CENTER		Tél : 04.50.58.49.11
SAINTES	NOUVEAU	(consulter le minitel)
SALON DE PROVENCE		Tél : 04.90.56.61.21
SARREGUEMINES		Tél : 03.87.02.96.00
ST NAZAIRE		Tél : 02.40.22.60.15
ST QUENTIN	NOUVEAU	(consulter le minitel)
STRASBOURG		Tél : 03.88.22.54.81
TARBES		Tél : 05.62.44.92.92
TARNOS		Tél : 05.59.64.18.66
THIONVILLE		Tél : 03.82.53.51.11
THONON les BAINS		Tél : 04.50.71.69.02
TROYES		Tél : 03.25.73.11.28
VALENCE		Tél : 04.75.56.72.90
VALENCIENNES CENTER		Tél : 03.27.47.30.60
VANNES CENTER	NOUVEAU	Tél : 02.97.42.60.60
VOIRON Corner		Tél : 04.76.65.96.27

EUROPE

BRUXELLES	NOUVEAU	Tél : (en cours)

SUISSE

FRIBOURG	Tél : 026.322.82.52
GENEVE - CHARMILLES	Tél : 022.940.03.40
GENEVE - PLAINPALAIS	Tél : 022.800.30.50
GENEVE - EAUX-VIVES	Tél : 022.700.83.83
GENEVE - MEYRIN	Tél : 022.980.07.80
LAUSANNE	Tél : 021.329.04.14
MORGES	Tél : 021.801.77.88
SIGNY	Tél : 022.363.03.09
SION	Tél : 027.323.83.55
VEVEY	Tél : 021.923.81.23
YVERDON LES BAINS	Tél : 024.426.58.00

NOUS RECHERCHONS DES PARTENAIRES
POUR L'OUVERTURE DE MAGASINS EN SUISSE
CONTACT Raymond IGLESIAS 079.212.08.80

DOM TOM

FORT de France	Tél : 05.96.63.12.13
POINTE à PITRE	Tél : 05.90.93.20.69
St DENIS de la REUNION	Tél : 02.62.41.98.24

IFANE COMPO 04 72 72 06 11

HEIHACHI MISHIMA

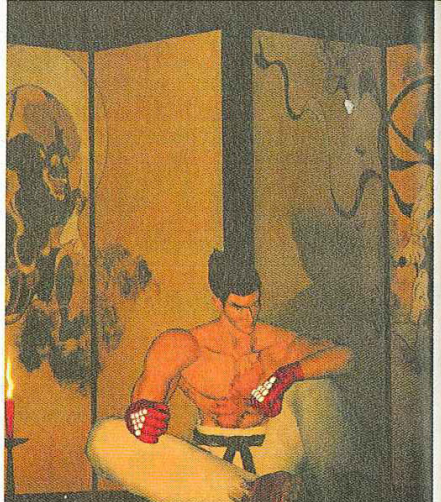
GENRE
Roi du iron fist
STYLE DE COMBAT
Karaté style Mishima
AGE
73 ans (Tekken 3)

TAILLE
180 cm
POIDS
82 kg
OCCUPATION
Diriger l'empire Mishima (Tekken 1 et 3)

HOBBY
La méditation, prendre des bains
AIME
Rêver de dominer le monde
DÉTESTE
Rien de spécial

KAZUYA MISHIMA

GENRE
Pouvoir démoniaque
STYLE DE COMBAT
Karaté style Mishima
AGE
28 ans (Tekken 2)
TAILLE
181 cm
POIDS
76 kg
GROUPE SANGUIN
AB
OCCUPATION
Corrompre l'empire Mishima (Tekken 2)
HOBBY
Collectionner les tennis (?)
AIME
Le chaos
DÉTESTE
Son père



Le démon intérieur de Kazuya a toujours été plus puissant que son côté «lumineux». Dans son coeur le combat était joué d'avance.

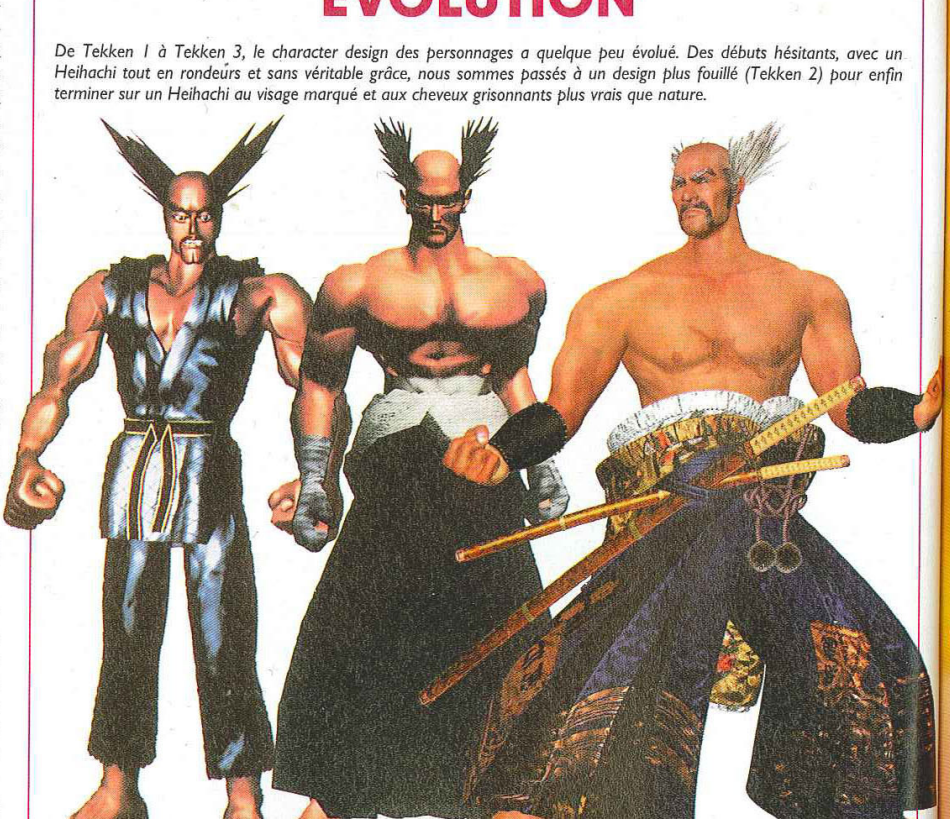
sistiblement attirés l'un vers l'autre. Une force plus grande que leur volonté semble faire d'eux des jouets, et la porte se referme doucement alors qu'ils sont dans les bras l'un de l'autre. Devil, qui habite d'ores et déjà le coeur de Kazuya, ébauche un sourire maléfique... Le tournoi de Tekken 2 ne s'arrête toutefois pas lorsqu'intervient cet épisode romantique. La véritable surprise, c'est Heihachi qui l'a crée. Le père jeté du haut de la falaise semble revenu d'entre les morts, et il se taille un chemin jusqu'à la finale sans que personne ne puisse lui résister. L'affrontement ultime voit donc une nouvelle fois Heihachi et Kazuya se battre dans un duel à mort. Cette fois, c'est le père qui remporte la victoire. Devil entre alors en scène. C'est toutefois la première fois qu'il s'incarne réellement dans le corps de Kazuya, et sa puissance est réduite. Les lasers qu'il est capable de lancer ne suffisent pas à vaincre l'irrésistible Heihachi, et ce dernier finit par emporter le corps de son fils. Il le laissera tomber au centre d'un volcan en éruption. Alors que le corps de Kazuya brûle dans les flammes de l'enfer qu'il a toujours mérité, Devil quitte cette enveloppe qui ne lui sert plus à rien. En quelque sorte, l'embryon qu'il sait grossir dans le ventre de Jun lui appartient un peu - c'est lui qui a manipulé Jun et Kazuya - et il a bien l'intention de venir l'habiter plus tard...

OU HUMAINS ET DIEUX S'ENTRECROISENT

Neuf mois passent et Jin naît. Après le bonheur d'avoir un enfant, Jun doit faire face à la douleur de devoir combattre une entité maléfique. Devil tente de prendre possession du corps de Jin, et Jun mène un combat désespéré pour l'en empêcher. Aidée par ses ancêtres, elle finit par vaincre le démon et s'enfuit avec son nouveau-né dans les montagnes de Yakushima, se perdant au coeur de la forêt, elle élève seule son fils. Pendant ce temps, Heihachi, de

EVOLUTION

De Tekken 1 à Tekken 3, le character design des personnages a quelque peu évolué. Des débuts hésitants, avec un Heihachi tout en rondeurs et sans véritable grâce, nous sommes passés à un design plus fouillé (Tekken 2) pour enfin terminer sur un Heihachi au visage marqué et aux cheveux grisonnants plus vrais que nature.



-35F

DE REDUCTION POUR L'ACHAT D'UN JEU NEUF
TEKKEN III OU
ALERTE ROUGE MISSION TESLA
SUR PLAYSTATION*
(*PRIX MINIMUM APPLIQUÉ APRÈS UTILISATION DE CE BON DE REDUCTION : 302F)
VALABLE JUSQU'AU 31/10/98

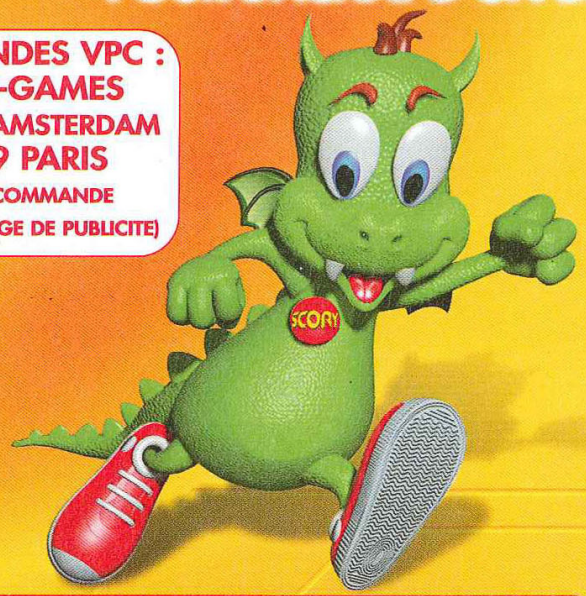
SCORE GAMES MULTIMEDIA

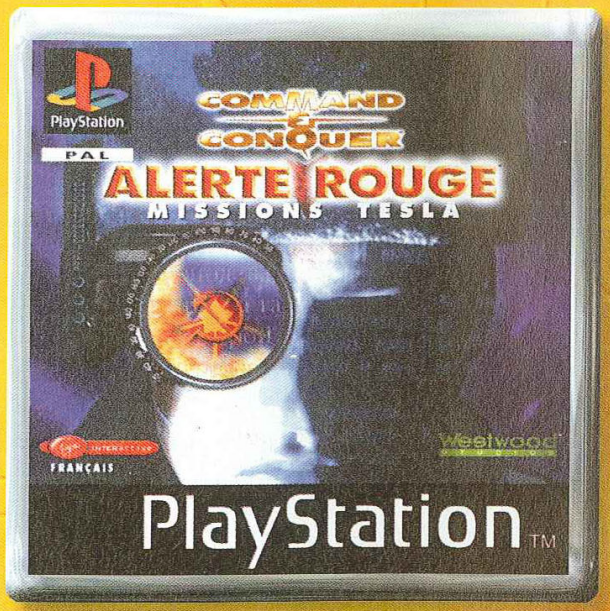
SCORE GAMES MULTIMEDIA VOUS OFFRE

UN BON D'ACHAT DE 35F

VALABLE DANS TOUS LES MAGASINS SCORE-GAMES OU PAR VPC
POUR L'ACHAT D'UN DE CES DEUX JEUX !

COMMANDES VPC :
SCORE-GAMES
6, RUE D'AMSTERDAM
75009 PARIS
(BON DE COMMANDE
SUR NOTRE PAGE DE PUBLICITE)





KC B 382215603

SCORE-GAMES C'EST 35 MAGASINS

PARIS/ST LAZARE
6 rue d'Amsterdam
75009 PARIS
Tél : 01 53 320 320

PARIS/JUSSIEU Consoles
46 rue des Fossés Saint Bernard
75005 PARIS
Tél : 01 43 29 59 59

JUSSIEU/PC/MAC
17 rue des Ecoles
75005 PARIS
Tél: 01 46 33 68 68

PARIS/ST MICHEL
56 boulevard St Michel
75006 PARIS
Tél : 01 43 25 85 55

VAUGIRARD(15)
365 rue de Vaugirard
75015 Paris
Tél : 01 53 688 688

CHELLES (77)
Centre Commercial Chelles 2
Nationale 34 - 77508 Chelles
Tél : 01 64 26 70 10

ORGEVAL (78)
C. Ccial Art de Vivre Niv.1
Tél : 01 39 08 11 60

VERSAILLES (78)
16 rue de la Paroisse
78000 Versailles
Tél : 01 39 50 51 51

CORBEIL (91)
C. Commercial VILLABE A6
91813 VILLABE
Tél : 01 60 86 28 28

ANTONY (92)
25 av. de la Division Leclerc N20
92160 Antony
Tél : 01 46 665 666

BOULOGNE (92)
60 av. du Général Leclerc N.10
92100 BOULOGNE
Tél : 01 41 31 08 08

LA DEFENSE (92)
C.Ccial Les Quatres Temps
Rue des Arcades Est - Niv. 2
Tél : 01 47 73 00 13

PANTIN (93)
63 avenue Jean Lolive - N. 3
93500 PANTIN
Tél : 01 48 441 321

ST DENIS (93)
C. Ccial St Denis Basilique
6 passage des Arbaletriers
93200 ST DENIS
Tél : 01 42 43 01 01

DRANCY (93)
C. Ccial DRANCY AVENIR
220, rue de Stalingrad - N.186
93700 DRANCY
Tél : 01 43 11 37 36

CHENNEVIERES (94)
C. Ccial PINCE-VENT N. 4
94490 ORMESSON
Tél : 01 47 73 00 13

KREMLIN BICETRE (94)
30 bis av. de Fontainebleau Nat. 7
94270 Kremlin Bicêtre
Tél : 01 43 901 901

FONTENAY SOUS BOIS (94)
C. Ccial Val de Fontenay
94120 Fontenay sous Bois
Tél : 01 48 76 6000

CERGY PONTOISE (95)
C. Ccial Cergy 3 Fontaines
95000 Cergy
Tél : 01 34 24 98 98

SANNOIS (95)
C. Ccial Continent
95110 SANNOIS
Tél : 08 36 685 686

TOULOUSE (31)
14 rue Temponières
31000 Toulouse
Tél : 05 61 216 216

REIMS (51)
44, rue de Talleyrand
51100 REIMS
Tél : 03 26 91 04 04

LILLE (59)
52 Rue Esquermoise
59000 LILLE
Tél. : 03 20 519 559

COMPIEGNE (60)
37, 39 cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
Tél : 03 44 20 52 52

ALBERTVILLE (73)
C.Ccial GEANT CASINO
Z.A. du Chiriac
73200 ALBERTVILLE
Tél : 08 36 685 686

LE HAVRE (76)
C. Ccial AUCHAN GRAND CAP
Mont Gaillard - 76620 LE HAVRE
Tél : 02 32 85 08 08

AMIENS console (80)
19 rue des Jacobins
80000 Amiens
Tél : 03 22 97 88 88

AMIENS PC (80)
1, rue Lamarck - 80000 Amiens
Tél : 03 22 80 06 06

JIN KAZAMA

GENRE
Éclair fatal
STYLE DE COMBAT
Karaté style Mishima combiné à du self-defense style Kazama
AGE
19 ans (Tekken 3)
TAILLE
180 cm
POIDS
75 kg
OCCUPATION
Pratiquant d'arts martiaux, étudiant
HOBBY
Se balader en forêt
AIME
Les préceptes de sa mère
DÉTESTE
Décevoir les autres

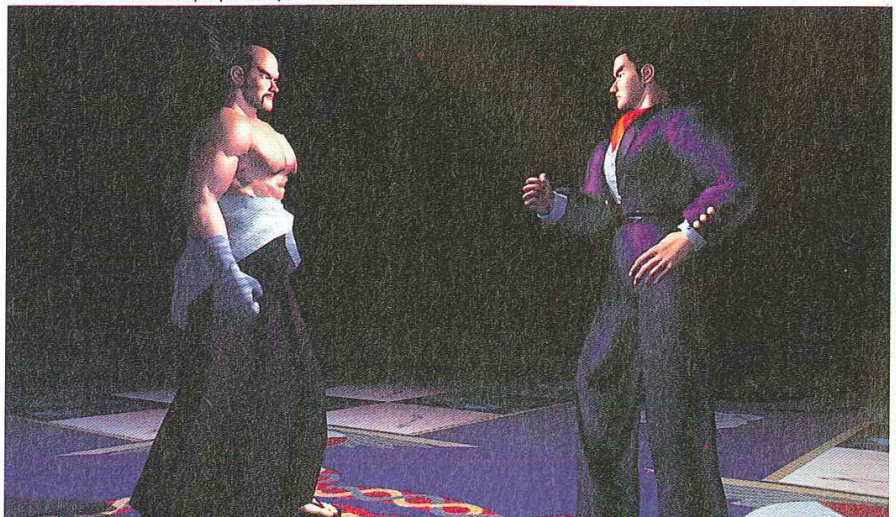
JUN KAZAMA

GENRE
Combattante écologique
STYLE DE COMBAT
Kobujutsu japonais style Fuma
AGE
22 ans (Tekken 2)
TAILLE
170 cm
POIDS
54 kg
OCCUPATION
Membre d'une organisation pour la défense des animaux
HOBBY
Regarder les oiseaux
AIME
Se baigner nue
DÉTESTE
Qu'on maltraite aux animaux

Mourir dans la vengeance vaut mieux que vivre dans la honte...

vers le monde et à essayer de venir en aide aux plus démunis. Petit à petit, il pose son empreinte sur plusieurs continents et tente d'assurer un équilibre afin que la planète vive dans une paix relative. Une paix que lui, Heihachi Mishima, aura décidé et voulu. Quinze années passent et la Tekken Force découvre, en Amérique du Sud, un temple en ruines. Les hommes de l'expédition n'ont que le temps d'envoyer un message radio avant d'être tous tués par une force mystérieuse. Intrigué, Heihachi se rend lui-même sur place afin de constater l'ampleur des dégâts. Et ils sont importants. La puissance, derrière tous ces désastres, doit être fantastique, et Heihachi se demande si la légende du dieu guerrier, le Toshin, n'est pas finalement bel et bien réelle. Quinze jours plus tard, des disparitions mystérieuses interviennent un peu partout dans le monde. Des pratiquants d'arts martiaux, des gourous, des maîtres disparaissent. Jun sent, au plus profond d'elle-même, que quelque chose ne va pas, et elle raconte à Jin son étrange passé. Elle termine son récit en conseillant à son fils d'aller voir Heihachi Mishima, son grand-père, s'il devait lui arriver quelque chose. Ce qui ne tarde pas à survenir. Un soir, une créature humanoïde apparaît devant la cabane de Jun. Celle-ci crie à Jin de s'en aller alors qu'elle s'apprête à l'affronter. Jin se précipite sur l'apparition mais il est balayé d'un revers de main et s'évanouit. Lorsqu'il se réveille, sa mère est morte et tout n'est que ruines et désolation. Ses pas le mèneront ensuite tant bien que mal vers Heihachi, qui l'entraînera au combat quatre années durant avant que ne soit organisé le troisième tournoi de Tekken...

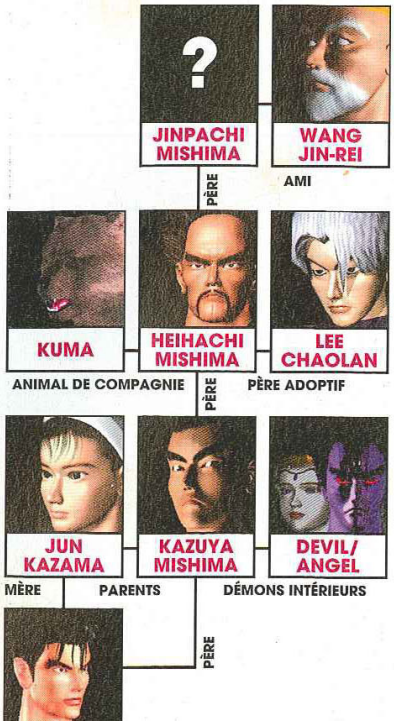
La haine opposant Heihachi et Kazuya aura grandi au cours des années. En même temps que leur puissance...



L'AVENIR NOUS LE DIRA...

Tekken 3 ouvre grand ses portes à toutes les suppositions. Après avoir vu les fins du jeu, on sait désormais qu'il peut s'être passé plusieurs choses : Jin a-t-il vaincu Ogre et laissé revivre en lui la parcelle de Devil qui y sommeillait ? Heihachi a-t-il tué Jin en le laissant tomber dans le vide (une habitude décidément), le poussant hors de son hélicoptère ? Ogre s'est-il nourri de la puissance de tous les combattants pour devenir un dieu guerrier irrésistible et tout détruire sur son passage ? Il faudra attendre la sortie de Tekken 4 pour le savoir. Certains personnages laissés dans l'ombre (Lee, Wang...) pourraient peut-être refaire leur apparition et changer la donne. Qui sait ? L'univers de Tekken, tout empreint de sang et de fureur, nous réserve sans doute encore quelques surprises...

GÉNÉALOGIE



Recycleware, les magasins branchés pour les furieux du jeu vidéo !

JEUX VIDEO recycle NEUFS & RECYCLÉS ware

Recycleware est la première chaîne de magasins spécialisés dans le jeu video recyclé, c'est-à-dire :

- Vérifié (CD & manuel en bon état)
- Reconditionné sous blister
- Garanti 6 mois
- Moins cher

Chez RecycleWare vous trouverez plus de 300 titres sur PlayStation, plus de 150 titres* sur Saturn et tous les bons jeux sur Nintendo 64.*

NOUVEAU ! Jeux pour Nintendo 64

RecycleWare : les magasins qui offrent le plus grand choix de jeux sur les Consoles Nouvelle Génération.

PARIS
2, rue Pierre-Lescot
75001 Paris
Tél. 01 42 36 25 42

ANTONY
27, avenue de la Division-Leclerc
92160 Antony
Tél. 01 46 74 06 26

PONTAULT-COMBAULT
Centre Commercial Carrefour
77340 Pontault-Combault
Tél. 01 60 18 19 11

EVRY 2
Centre Commercial Evry 2
91022 Evry Cedex
Tél. 01 60 87 11 17

MONTESSON
Centre Commercial Hyper-Montesson
78360 Montesson
Tél. 01 30 86 15 72

CLAYE-SOUILLY
Centre Commercial Carrefour - RN 3
77413 Claye-Souilly
Tél. 01 60 94 80 41

TAVERNY NOUVEAU
Centre Ccial Les Portes de Taverny
95158 Taverny

THIONVILLE NOUVEAU
Centre Ccial Continent Geric-Thionville
57100 Thionville - Tél. 03 82 88 26 40

ROSNY 2 NOUVEAU
Centre Ccial Rosny - 92110 Rosny

PARLY 2 NOUVEAU
Centre Ccial Parly 2 - Niveau bas
89240 Parly - Tél. 01 39 23 16 65

BEAU-SEVRAN NOUVEAU
Centre Ccial Beau-Sevran - 93270 Sevran

MARSEILLE NOUVEAU
19, rue Saint-Ferréol
13001 Marseille - Tél. 04 96 11 14 28

LYON
C. C. La Part-Dieu - Nouvelle Extension
69000 Lyon - Tél. 04 72 84 20 38

NICE-LA TRINITÉ
C. Ccial Auchan La Trinité - 06000 Nice
Tél. 04 93 27 00 19

NE BRADEZ PLUS VOS ANCIENS JEUX, RECYCLEZ-LES !

Recycleware reprend vos jeux PlayStation, Nintendo 64 et Saturn contre l'achat de jeux neufs ou recyclés.

IMPORTANT ! *Chez Recycleware on reprend vos anciens jeux au* **même prix**, *que vous rachetiez un jeu neuf ou recyclé.*

Comparez les prix des jeux Recycleware !

EXEMPLES DE PRIX DES JEUX RECYCLÉS** PLAYSTATION

IMPORTANT ! PRIX MAXIMUM PRATIQUÉS : Les prix des jeux recyclés sont régulièrement revus à la baisse

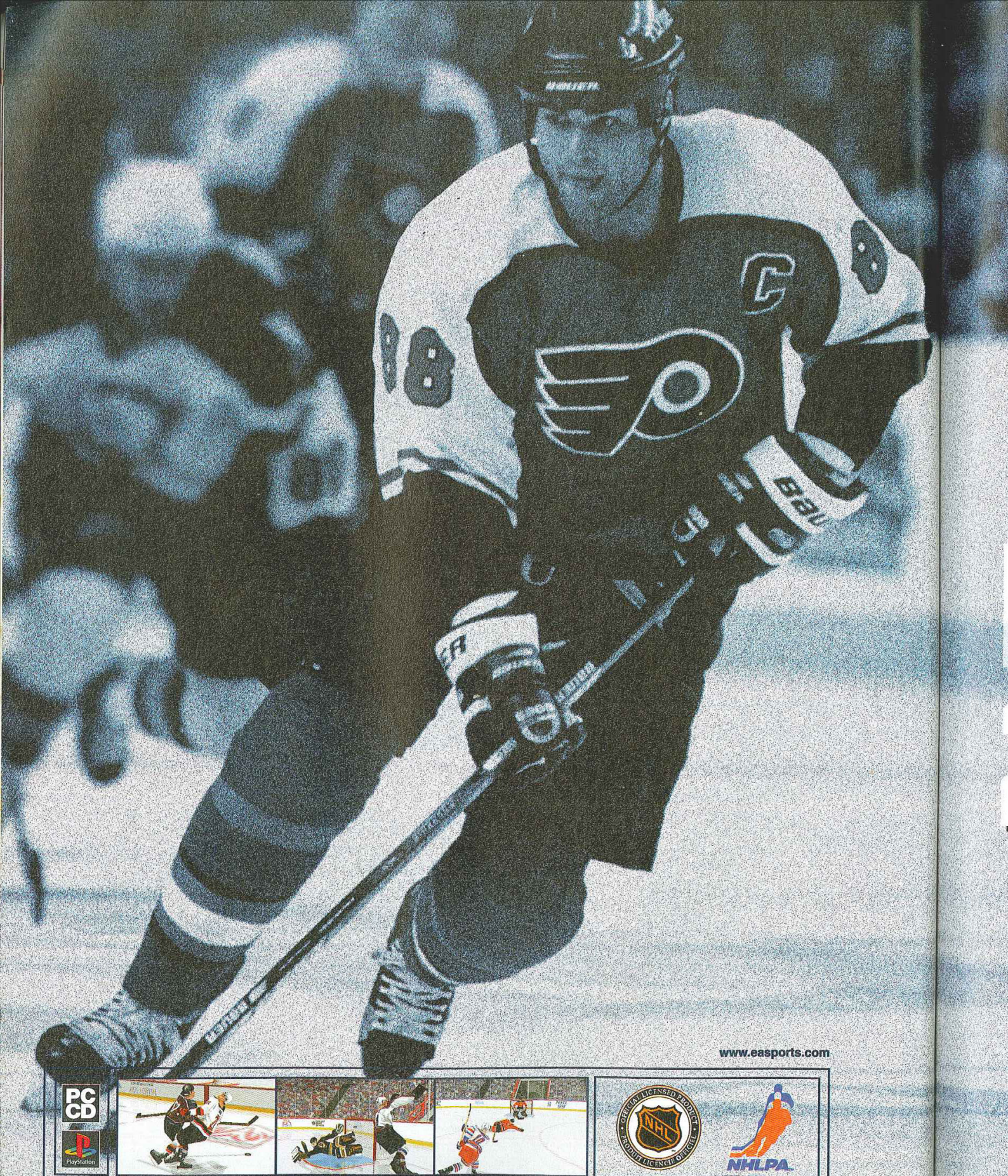
Adidas Power Soc.	79 F	Road Rash	99 F	Fighting Force	149 F	Adidas Power 98	199 F	Tomb Raider 2	199 F
Tekken	79 F	Pandemonium	99 F	Formula One 97	149 F	Buster Move 3D	199 F	Theme Hospital	199 F
Adidas P. Soc. 97	99 F	Porsche Chall.	99 F	Oddworld	149 F	Coupe du M. 98	199 F	Total NBA 98	199 F
Alien Trilogy	99 F	Resident Evil	99 F	Soul Blade	149 F	Crash Band. 2	199 F	WLS'98	199 F
Com. & Conquer	99 F	Ridge Racer Revol.	99 F	Syndicate Wars	149 F	Croc	199 F	Ace Combat 2	219 F
Crash Bandicoot	99 F	Soviet Strike	99 F	Warkraft 2	149 F	FIFA En route...	199 F	Deathtrap Dung.	219 F
Dest. Derby 2	99 F	Tekken 2	99 F	Boucliers de Quet.	169 F	Forsaken	199 F	Resident Evil 2	219 F
Die Hard Trilogy	99 F	Tomb Raider	99 F	Duke Nukem	169 F	Men in Black	199 F	One	229 F
Doom	99 F	Vandal Hearts	99 F	Final Fantazy 7	169 F	Need for Speed 3	199 F	Dead or Alive	249 F
Fade to Black	99 F	NBA Live 98	149 F	Nightmare Creat.	169 F	Pro Foot C. 98	199 F	Heart of Dark.	249 F
ISS Pro	99 F	Need for Speed 2	129 F	Nuclear Strike	169 F	Rallye Champ.	199 F	Jeremy McGrath	249 F
Legacy of Kain	99 F	V-Rally	139 F	Rapid Racer	169 F	Rugby Jonah Lomu	199 F	Klonoa	249 F
MicroMachine V3	99 F	Cité des Enf. Perdus	149 F	Wipe Out 2097	169 F	Sim City 2000	199 F	Vigilante 8	249 F
Rayman	99 F	Cool Boarders	149 F	Worms	169 F	Snow Racer 98	199 F	War Games	249 F

** Dans la limite des stocks disponibles. Prix valables jusqu'au 30/09/98. * Nombre de titres disponibles au magasin des Innocents en date du 11/09/98.

Plus de 40 000 jeux neufs et recyclés en stock !

Ouverture de tous les RecycleWare du lundi au samedi de 10 h à 20 h

Conformément à la loi informatique et libertés n° 78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.


www.eassports.com
PC CD
PlayStation
NHL
OFFICIAL LICENSED PRODUCT
PRODUIT LICENCIÉ OFFICIEL
NHLPA

IMPACT DANS 2 SECONDES

If it's in the game, it's in the game.

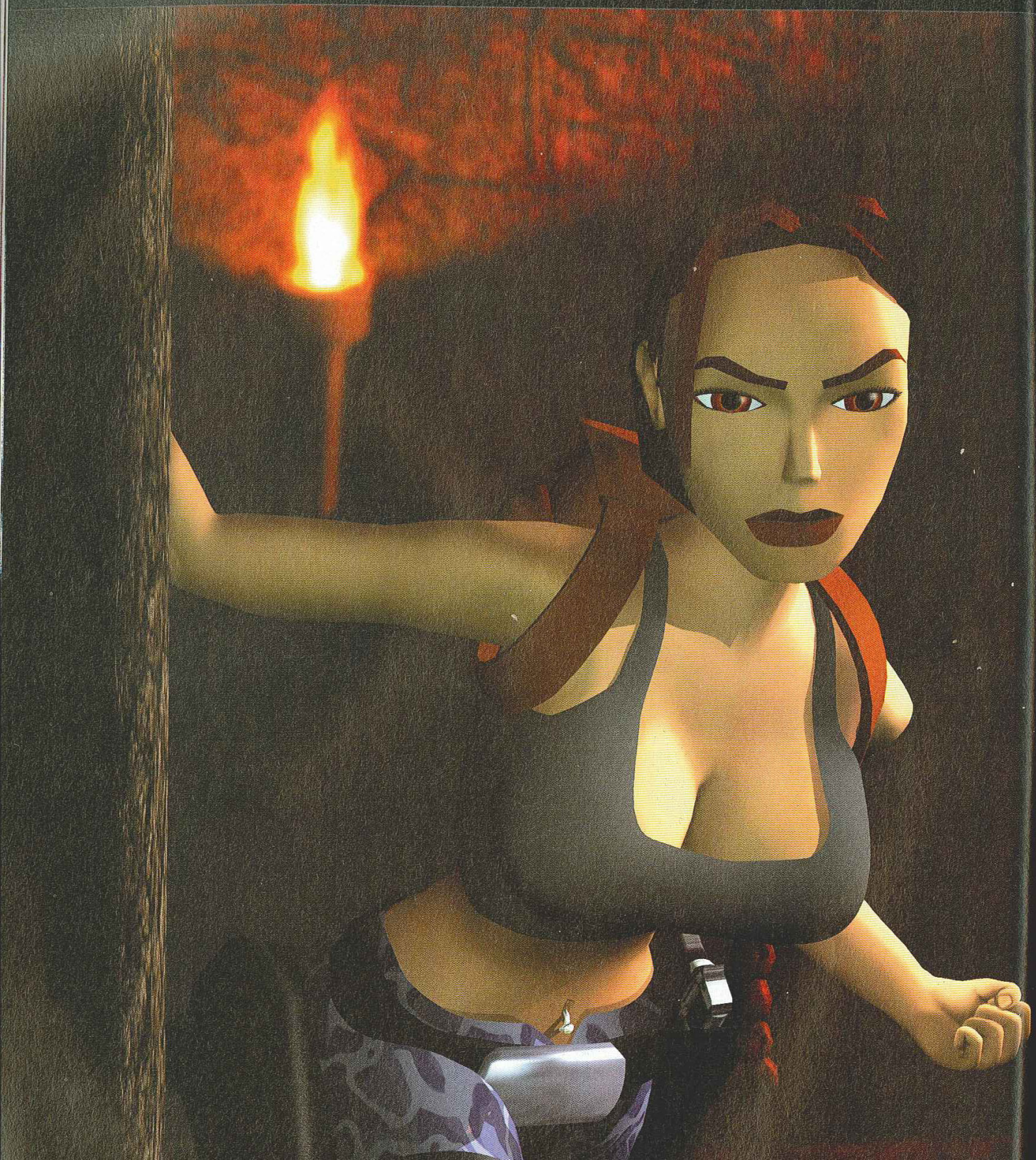
EA SPORTS

LOGO NHLPA SONT DES MARQUES COMMERCIALES DE NHLPA ET SONT UTILISÉS SOUS LICENCE PAR ELECTRONIC ARTS INC. PRODUIT SOUS LICENCE OFFICIELLE DE LA NHLPA. ELECTRONIC ARTS, LE LOGO ELECTRONIC ARTS, EA SPORTS, LE LOGO EA SPORTS, ET "IF IT'S IN THE GAME, IT'S IN THE GAME" SONT DES MARQUES COMMERCIALES OU DES MARQUES DÉPOSÉES DE ELECTRONIC ARTS AUX ÉTATS-UNIS ET/OU DANS D'AUTRES PAYS. TOUS DROITS RÉSERVÉS. PLAYSTATION ET PS SONT DES MARQUES COMMERCIALES DE SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC. TOUS DROITS RÉSERVÉS.

making of

MAKING OF

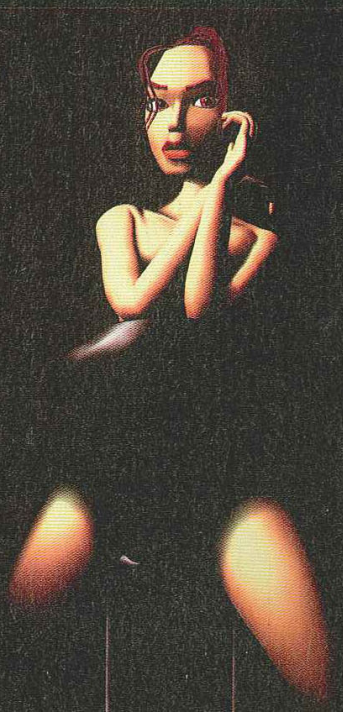
Par Benjamin Janssens



TOMB 3 RAIDER

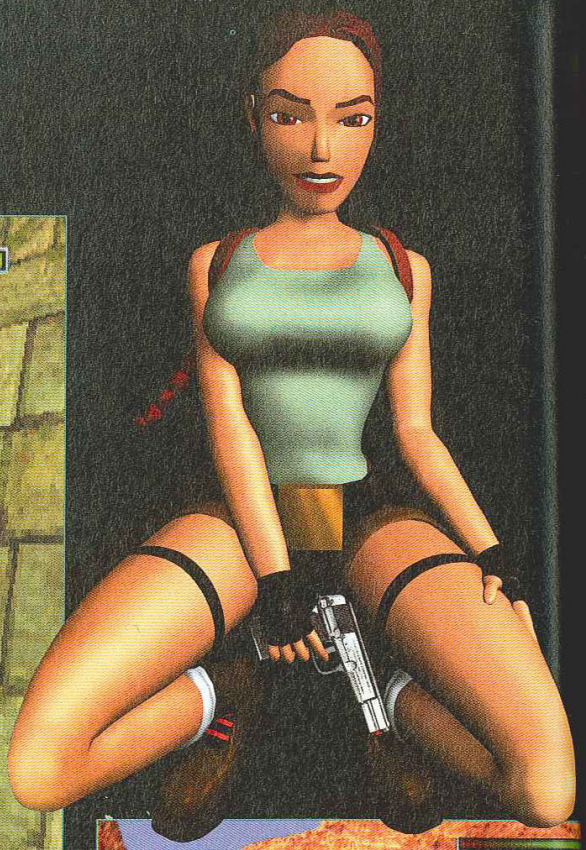
Elle court, elle court, Lara Croft !

LARA CROFT NE VIEILLIT PAS. LES CHEVEUX BLANCS, ELLE NOUS LES DONNE À DÉFAUT DE LES PORTER. COMMENT S'Y PREND-ELLE ? INDIANA JANE NE RECULE DEVANT RIEN. MONSTRES ET PRÉCIPICES NE LUI FONT PAS PEUR, AU CONTRAIRE. DU COUP, LES DÉVELOPPEURS DE TRIII ONT IMAGINÉ DE NOUVEAUX MOYENS DE LOCOMOTION À MAITRISER AVEC PRÉCISION. PETIT TOUR D'HORIZON DE CE QUI NOUS ATTEND DANS CETTE AVENTURE INÉDITE AUTOUR DU GLOBE.

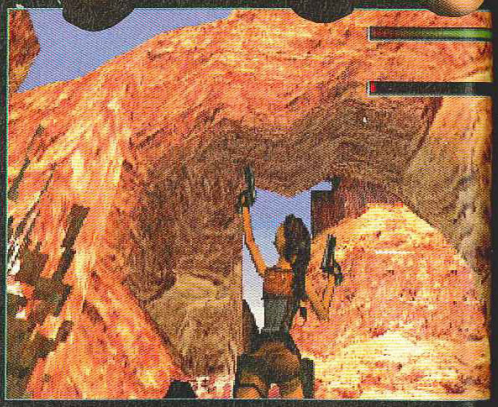


making of

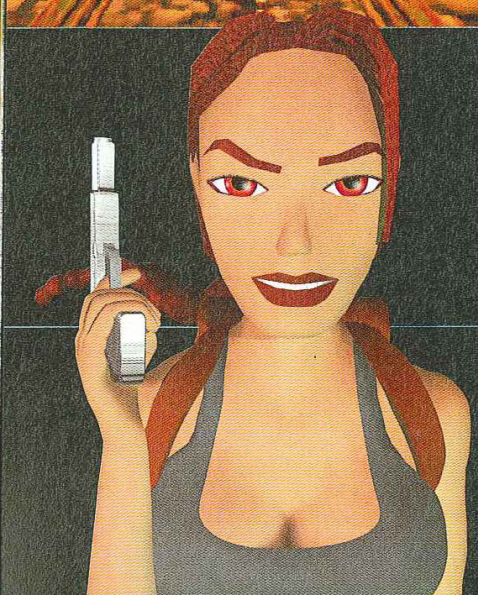
MAKING OF
TOMB RAIDER II



«Vivement que j'en finisse avec ces indigènes, que je retrouve ma Seat»



Wonder-woman en culottes courtes, Lara Croft sait tout faire. Ses aventures se multiplient et, chaque fois, elle dévoile de nouvelles capacités. Non seulement miss Croft marche, court, saute, rampe et fait la folasse agrippée à une liane mais en plus elle maîtrise tous les types de véhicules. Lara, femme à voile ou à vapeur ? Selon Susie, représentante de Core Design et fan assidue de la rebelle with a cause, Lara «est une grande aventurière. Il est donc évident qu'elle possède un permis de conduire A, B, C et D.» D'accord, la fanfaronne est une as du volant, plus balèze que les Blues Brothers réunis, dans le film du même nom... «Lara est le genre de nana avec qui il faut prendre ses précautions, observe Susie. Elle connaît de nombreuses techniques de combats et manie les armes avec dextérité. Elle a appris tout cela en parcourant le monde et en suivant les conseils d'amis expérimentés... Mais son «boulot» requiert d'autres qualités. C'est la raison pour laquelle Lara a passé du temps au volant de bolides sur des pistes de rallye, dans son pays natal, avant de partir vers d'autres horizons.»



Objectif Lune ?

A-t-on montré à Lara Croft comment piloter un char d'assaut, un hélicoptère et un avion de chasse ? «N'allons pas jusque là. Dans Tomb Raider III, Lara ne part pas sur la Lune aux commandes d'une fusée ! (Dans le prochain volet, peut-être ? NDLR) Les développeurs, après quantité de nuits blanches, sont parvenus à lui faire faire ceci. Dans ce nouvel opus, vous verrez Lara assise sur un quad roulant à toute vitesse. Vous la verrez également dans un kayak, en

MAXXI GAMES

MAXXI-GAMES
BOUTIQUE / VPC
34 RUE DE MALTE
75011 PARIS
TEL: 01.48.05.88.05

6 RUE D'ARRAS
75005 PARIS
TEL : 01 44 07 03 77
(M° CARDINAL LEMOINE)

16 RUE PAUL BERT
94130 NOGENT S/MARNE
TEL : 01 43 94 23 74
(BUS : 120 ET 114)

181 RUE DE CRIMEE
75019 PARIS
TEL : 01 40 34 86 86
OUVERT 7/7 (M°CRIMÉE)

80 BIS RUE DU GENERAL DE GAULLE
77000 MELUN
TEL : 01 64 52 85 85

19 AV FONTAINEBLEAU
94270 KREMLIN BICETRE
TEL : 01 49 58 89 89
OUVERT TOUS LES JOURS

COURS MARIE
50100 CHERBOURG
TEL : 02 33 01 76 29

6 RUE DE L'EGLISE
94300 VINCENNES
TEL 01 48 0811 08
M° CHATEAU DE VINCENNES

18 RUE DE JOUY
75004 PARIS
TEL : 01 42 76 91 92
M° ST PAUL OU PONT MARIE
OUVERT 7 JOURS SUR 7

113 AV. GALLIENI
93170 BAGNOLET
TEL : 01 48 97 11 97
FERMÉ LE MARDI
M° GALLIENI

6 RUE DE LA COQUILLE
34500 BEZIERS

JEUX NEUFS PLAYSTATION

VALUE PACK (2 PADS + 1 MEMORY CARD)	990 FRS
PLAYSTATION+DUAL SHOCK	790 FRS
TEKKEN 3	349 FRS
GRAN TURISMO	329 FRS
BREATH OF FIRE 3	349 FRS
WILD ARMS	349 FRS
WWF WARZONE	329 FRS
LE 5ème ELEMENT	329 FRS
BEACH VOLLEY	329 FRS
X MEN VS STREET FIGHTER	299 FRS
DREAMS	329 FRS
FIFA COUPE DU MONDE 98	249 FRS
ALUNDRA	329 FRS
G-DARIUS	329 FRS
MOTO RACER 2	349 FRS
STAR OCEAN	399 FRS
COLIN MC RAY RALLY	329 FRS
MEDIEVIL	329 FRS
POINT BLANK+GUN	499 FRS
POINT BLANK SANS GUN	299 FRS
FORMULA ONE 98	349 FRS
TENCHU	329 FRS
NINJA	329 FRS
ALERT ROUGE MISSION TESLA	329 FRS
ISS PRO 98	349 FRS
DUKE NUKEM TIME TO KILL	329 FRS
BOMBERMAN WORLD	299 FRS
EARTHWORMJIM 3D	329 FRS
CONTRAT LINK ASSAULT	299 FRS
POCKET FIGHTER	299 FRS
TEST DRIVE 5	329 FRS
ALL STAR TENNIS 99	329 FRS
PAD VIBRANT DUAL SHOCK	199 FRS
MEMORY CARD COULEUR	99 FRS
CABLE RGB+FICHE RCA	79 FRS
CABLE RGB	59 FRS
ACTION REPLAY	229 FRS

MAIS AUSSI LES REEDITIONS PLATINIUMS !!!

CRASH BANDICOOT	149 FRS
TEKKEN 2	149 FRS
TOMB RAIDER	149 FRS
DESTRUCTION DERBY 2	149 FRS
V-RALLY	149 FRS
TOCA TOURING CAR COMP.DUAL SHOCK	149 FRS
ISS PRO	149 FRS
SOULBLADE	149 FRS

LES NOUVEAUTES AU MEILLEUR PRIX C'est chez MAXXI-GAMES

Vous êtes franchisé, indépendant ou même particulier, rejoignez l'équipe la plus performante du marché !!!
Nous vous garantissons :
- nos prix d'achats grossistes.
- livraisons chronopost.
- un renouvellement permanent de votre stock d'okaz.
- Un important budget publicitaire.
- Contactez Mr Frontela au : 01 48 05 88 68.

JEUX PLAYSTATION OKAZ

HEART OF DARKNESS	269 FRS
RESIDENT EVIL 2	269 FRS
BLOODY ROAR	219 FRS
CASTLEVANIA	219 FRS
CRASH BANDICOOT 2	219 FRS
COOLBOARDERS 2	219 FRS
DEATHRAP DUNGEON	219 FRS
DIABLO	219 FRS
FIGHTING FORCE	219 FRS
FINAL FANTASY 7	219 FRS
FORSAKEN	219 FRS
HERCS ADVENTURE	219 FRS
HERCULE	219 FRS
MEN IN BLACK	219 FRS
NUCLEAR STRIKE	219 FRS
PITFALL 3D	219 FRS
STREET FIGHTER 3D	219 FRS
ADIDAS POWER SOCCER 97	169 FRS
BEAST WARS	169 FRS
CHILL	169 FRS
COLONY WARS	169 FRS
DUKE NUKEM 3D	169 FRS
FORMULA ONE 97	169 FRS
FORMULA KARTS	169 FRS
EXPLOSIVE RACING	169 FRS
G-POLICE	169 FRS
MDK	169 FRS
NAGANO	169 FRS
NIGHTMARE CREATURES	169 FRS
POWERBOAT RACING	169 FRS

JEUX OKAZ PLAYSTATION

M6 TURBO RACING	169 FRS
TEST DRIVE 4	169 FRS
RAPID RACER	169 FRS
RAGE RACER	169 FRS
OVERBOARD	219 FRS
SHADOW MASTER	169 FRS
WARCRAFT 2	169 FRS
MONOPOLY	219 FRS
FATAL FURY REAL BOUT	219 FRS
WING COMMANDER IV	169 FRS
RE-LOADED	169 FRS
CROC	219 FRS
TOMB RAIDER 2	169 FRS
LOST VIKINGS 2	169 FRS
EXCALIBUR	169 FRS
REBEL ASSAULT 2	169 FRS
VANDAL HEARTS	119 FRS
STARGLADIATOR	119 FRS
X 2	119 FRS
FORMULA ONE	119 FRS
LEGACY OF KAIN	69 FRS
PORSCHE CHALLENGE	119 FRS
FADE TO BLACK	119 FRS
IN THE ZONE 2	119 FRS
NBA LIVE 97	119 FRS
DESCENT	119 FRS
FIFA SOCCER 97	119 FRS
V-RALLY	119 FRS
TOBAL N° 1	119 FRS
BLAM MACHINEHEAD	119 FRS
TUNNEL B-1	69 FRS
FIRESTORM	69 FRS

TEL POUR CONNAITRE LES DERNIERES NOUVEAUTES!!!

A RETOURNER : 34 rue de Malte 75011 Paris

PRODUITS	QUANTITÉ	CONSOLE	PRIX

Nom, Prénom : .....

Adresse : .....

Code Postal : ⌷⌷⌷⌷ Ville : .....

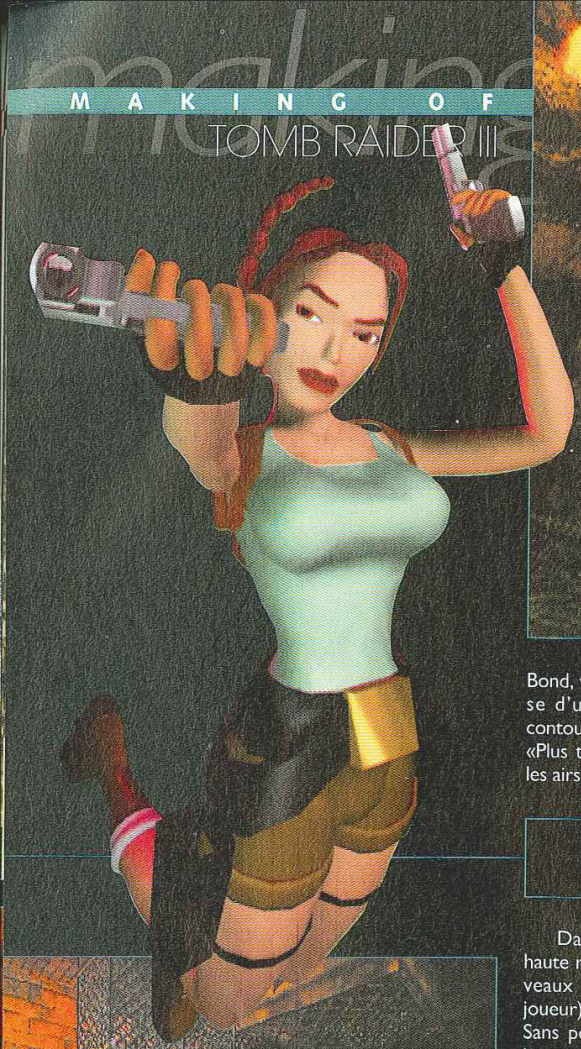
Telephone : ⌷⌷⌷⌷⌷⌷⌷⌷

Avant tout envoi téléphoner pour connaître la disponibilité et les dernières nouveautés

Frais de Port :	39F
TOTAL :	

REGLEMENT : ❒ Chèque bancaire Postal ❒ Mandat

MAKING OF
TOMB RAIDER III



Bond, vous la dirigerez sous l'eau alors qu'elle dispose d'un engin à propulsion lui permettant de contourner les obstacles.» Que d'infos, que d'infos ! «Plus tard, nous apprécierions la faire évoluer dans les airs... Gardons le secret pour le moment !»

Lara le vaut toujours bien

Dans Tomb Raider III, les images défilent en haute résolution, l'aventure n'est pas linéaire (les niveaux se succèdent dans le sens souhaité par le joueur) et l'Intelligence Artificielle a été améliorée. Sans pour autant avoir vu la version définitive du jeu, nous pouvons déjà être heureux... L'équipe de Core Design est allée plus loin. «Nous avons cassé le rythme du jeu par tous les moyens. Installer Lara aux commandes d'un véhicule est l'un d'eux. Bien sûr, en termes de programmation, il a fallu créer de nouvelles animations et faire extrêmement attention au gameplay. Mais le challenge en valait la peine, non ?» Susie est vraiment une super accro qui a raison sur tout. Les efforts fournis par les treize personnes ayant participé au projet se verront nécessairement à l'écran. Le joueur ne sortira pas désabusé de l'expérience.

Pas bonne à tout faire

Des regrets ? «Toujours un peu, répond Susie. En tant que programmeur, vous avez envie de repousser les limites de la création au plus loin. Chaque membre a donné le meilleur de lui-même, sachant que la PlayStation est dotée de capacités restreintes. Voyons les choses du bon côté : ce que nous n'avons pas inclus dans TRIII, nous ferons en sorte de l'implémenter dans une suite éventuelle ou dans un autre soft. L'avenir réserve encore de belles surprises.» Diablement vrai ! Au fait, ultime précision : en début d'article, nous affirmions que Lara sait tout faire, c'est malheureusement faux. Susie, manager et impresario dans l'âme, a été très claire sur ce point. «Le saut en parachute, le bunjee, elle connaît et elle adore. En revanche, suivre la recette du cheesecake pendant une après-midi pluvieuse pour faire plaisir à son homme, je ne suis pas persuadée que ce soit sa tasse de thé.» A ne pas négliger si, un jour, vous lui passez la bague au doigt.

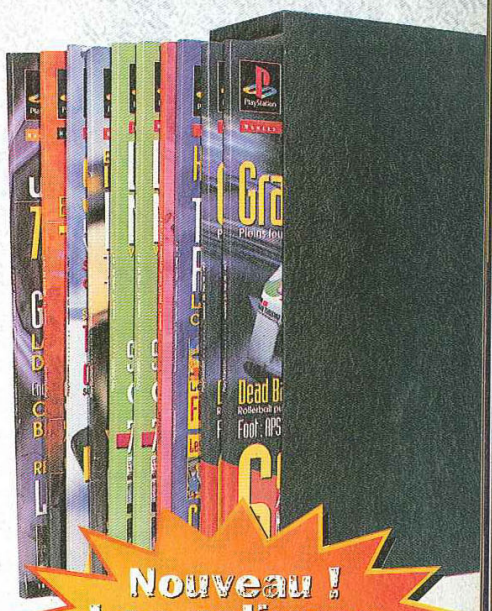
PLUS DE TOURMENTS

Curieux et jaloux, nous avons demandé à Susie de Core Design si Lara avait un amant. Vous n'imaginerez jamais la réponse... «Nous savons qu'un certain Comte de Farringdon l'attend patiemment en Angleterre. Confiant, il sait que Lara parcourt le globe et qu'elle n'aura que peu de temps à lui consacrer. La passion qui les lie est cependant très forte.» Rêve brisé en mille morceaux ! Les jaloux diront probablement qu'elle l'aime pour son fric.. Et alors ?

UP-GRADEZ VOTRE COLLECTION

5 DÉMOS SUR LE CD !
The Fantastic Four (jouable), Formula One'97 (jouable), Rapid Racer (jouable), Nightmare Creatures (jouable), Rosco Mc Queen (non jouable).
MAKINGS OF : Tomb Raider II, Alerte Rouge.
CASTINGS : ECTS 97, TOCA Touring Car, Nightmare Creatures, Resident Evil, Dracula X ...
TRAVELLINGS : L'Odyssée d'Abe, Moto Racer, Kurushi, Rapid Racer...
GROS PLAN : Olivier Panis, Séverine Ferrer, Raggasonic.
VERSIONS LONGUES : Nuclear Strike, V-Rally, Croc, Le Monde Perdu...

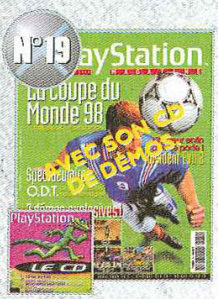
7 DÉMOS SUR LE CD !
Final Fantasy VII (non jouable), Hercule (jouable), Les Chevaliers de Baphomet 2 (jouable), Test Drive 4 (jouable), Ace Combat 2 (jouable), Parappa the Rapper (jouable), Deathrap Dungeon (non jouable).
MAKINGS OF : Men in Black.
CASTINGS : Gran Turismo, Les Chevaliers de Baphomet 2, Messiah, Spawn, Net Yaroze, Colony Wars, Alerte Rouge, TOCA Touring Car...
TRAVELLINGS : Final Fantasy VII, Castelvania, NHL 98, G-Police, MDK, Tennis Arena...
GROS PLAN : Cut Killer, Millionnième PLayStation.
VERSIONS LONGUES : Formula One'97, Hercule, Dynasty Warriors, Street Fighter Ex Plus Alpha...



6 DÉMOS JOUABLES SUR LE CD !
A Dog Tale, Power Soccer 2, Pandemonium 2, Courier Crisis, Grand Theft Auto, Frogger.
MAKINGS OF : Rascal, Snow Break.
CASTINGS : Heart of Darkness, Gran Turismo, Pitfall 3D, Nagano Winter Olympics'98, Spawn the Eternal...
TRAVELLINGS : Bloody Roar, Marvel Super Heroes, NBA Pro 98, Skull Monkeys, Cool Boarders 2...
GROS PLAN : Air, Casper Van Dien.
VERSIONS LONGUES : Spécial Final Fantasy VII.

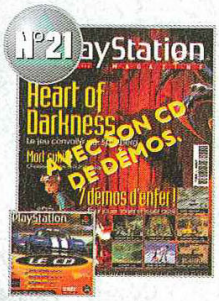
5 DÉMOS SUR LE CD !
Gran Turismo (vidéo), Actua Soccer 2 (jouable), Discworld 2 (jouable), Cool Boarders 2 (vidéo), Formula Karts (jouable), Rosco Mc Queen (jouable), Judge Dredd (jouable).
MAKINGS OF : Forsaken, Le Cinquième Elément, Diablo...
CASTINGS : Tekken 3, Dark Omen, Reboot, Snow Racer '98, Baby Universe, Resident Evil 2...
TRAVELLINGS : NHL Powerplay 98, Nagano Winter Olympics'98, Risk, Steel Reign, Ark of Time...
GROS PLAN : Afro Jazz.
VERSIONS LONGUES : Pandemonium 2, NHL Powerplay 98, Alerte Rouge, Nuclear Strike, spécial The Last Report...

6 DÉMOS SUR LE CD !
Bloody Roar (jouable), Cool Boarders 2 (jouable), Alerte Rouge (jouable), Bushido Blade (non jouable), Armored Core (jouable), Bouncer II (Yaroze jouable).
MAKINGS OF : Newman Hass, Return Fire 2, Dead Ball Zone, Moto Racer 2, Duke Nukem, Alien Resurrection...
CASTINGS : Rushdown, Pitfall 3D, Riven, NFS 3...
TRAVELLINGS : Snow Racer 98, Bushido Blade, Gex 2, Theme Hospital, One, NBA Fastbreak 98'...
GROS PLAN : Scratch Pet Land, Pierre Adane.
VERSIONS LONGUES : Nascar 98, Nightmares Creatures, One, NBA Live 98, TOCA Touring Car, Spécial Bushido Blade...

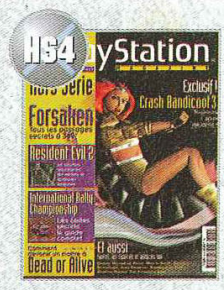


7 DÉMOS SUR LE CD !
Gran Turismo, Resident Evil 2, Time Shock, Cardinal Syn, Klonoa, Dead or Alive, Rocks and Gems
MAKINGS OF : Heat of Darkness, Spyro the Dragon, Mission Tesla...
CASTINGS : Bio F.R.E.A.K.S. Pet in TV, Depth Domino, Extreme Snowboarding, Ex Machina...
TRAVELLINGS : Coupe du Monde 98, Road Rash 3D, Alundra, Total NBA 98, Klonoa...
GROS PLAN : DJ Gil'R...
EN COULISSES : Thierry Gaertner
VERSIONS LONGUES : Moto Racer, Motorhead, Need for Speed 3, Reboot, Armored Core...

6 DÉMOS SUR LE CD !
Newman Haas Racing (jouable), Kula World (jouable), Forsaken (jouable), Dead Ball Zone (jouable), The Incredible Coneman (jouable), Terra Incognita (jouable).
MAKINGS OF : L'Exode d'Abe, dossier Crystal Dynamics, X-Files, Planète Foot...
CASTINGS : Heart of Darkness, Total NBA 98, Dead or Alive, Road Rash 3D...
TRAVELLINGS : Gran Turismo, Forsaken, Lucky Luke...
GROS PLAN : Useless...
EN COULISSES : Elysée Ade...
VERSIONS LONGUES : NHL Powerplay'98, Auto Destruct, Indy 500, Pitfall 3D...



7 DÉMOS JOUABLES SUR LE CD !
Theme Hospital, Gravitation, Blast Radius, Circuit Breakers, Bomberman World, Colin Mc Rae Rally, Treasure of the Deep.
REPORTAGE : Bilan complet de l'E3
MAKINGS OF : MediEvil, S.C.A.R.S...
CASTINGS : Rushdown, Le 5e Elément, Final Fantasy VIII, ISS Pro 98...
TRAVELLINGS : Heart of Darkness, Colin Mac Rae Rally, Dead or Alive, Sentinel Returns...
GROS PLAN : Fear Factory, Eric Chahi...
EN COULISSES : Eric Chahi...



HORS SÉRIE PLAYSTATION MAGAZINE NUMÉRO 4
Un numéro spécial solutions et astuces
Soluces : Forsaken, Diablo, Resident Evil 2, Men in Black, Riven, Versailles, Alundra, International Rally Championship...
Astuces : Dead or Alive, San Francisco Rush, Cardinal Syn, Treasures of the Deep, Vigilante 8, Bomberman World...

ATTENTION ! LES NUMÉROS 1, 2, 3, 5, 6, 7, 8 ET 15 AINSI QUE LES TROIS PREMIERS HORS SÉRIE SONT ÉPUISÉS !

FAITES VITE ! LES ANCIENS NUMÉROS DE PLAYSTATION MAGAZINE S'ÉPUISENT LES UNS APRES LES AUTRES...
Pour recevoir chez vous d'anciens numéros ou des reliures de collection, remplissez ce bon.
Pour chaque numéro commandé, nous vous demandons 7 francs de participation aux frais postaux.

COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

- Je commande le(s) numéro(s) ..... à 56 F
  (49 + 7), soit un total en francs de ..... F
- Je commande le HS N°4 ..... à 42 F
  (35 + 7), soit un total en francs de ..... F

Soit un total en francs de ..... F

RANGEZ VOS MAGAZINES

- Je commande ..... reliure(s) à 69 F

soit un total en francs de ..... F

MONTANT TOTAL A REGLER PAR CHEQUE A L'ORDRE DE PLAYSTATION MAGAZINE : ..... F

Nom .....
Prénom .....
Adresse .....
Code Postal LLLLLL Ville .....
.....

ENVOYEZ-NOUS TOUT ÇA SOUS ENVELOPPE

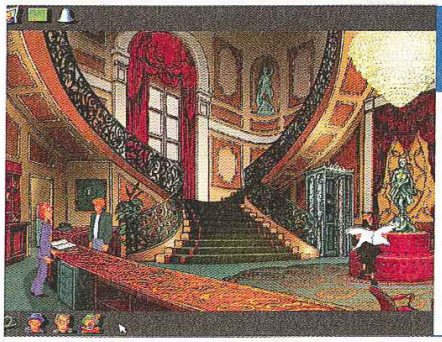
Par Benjamin Janssens

Le jeu vidéo en manque d'idées

AUX ETATS-UNIS, LES ACTIVITÉS DE 989 STUDIOS SE CONCENTRENT AUTOUR DE LA CRÉATION DE TITRES ORIGINAUX, À L'IMAGE DE PARAPPA ET DE BUST A GROOVE DONT LES VENTES ONT EXPLOSÉ. DANS CETTE BRANCHE DE SONY OF AMERICA, PLUS DE 200 PERSONNES CONSACRENT DU TEMPS - ET DE L'ARGENT - À DES JEUX DITS «À RISQUES». POURQUOI, CHEZ D'AUTRES DÉVELOPPEURS, AVONS-NOUS LE SENTIMENT QUE CE N'EST PAS LE CAS ? POURQUOI L'OBJECTIF MAJEUR DES ÉQUIPES NE SEMBLE-T-IL PAS ETRE DE DÉNICHER UN CONCEPT RÉVOLUTIONNAIRE MAIS PLUTOT DE CRÉER UN SOFT DESTINÉ À PLAIRE À UN LARGE PUBLIC ? PARTIS DE BAKER STREET, NOUS AVONS ENQUETÉ.

Diagnostic autour d'un malaise.

Via Internet, nous avons envoyé des mails partout dans le monde, posant sans cesse la même question : «Les concepteurs sont-ils en manque d'idées ?» Les réponses ont afflué, de partout. Ô surprise, les treize développeurs de talent interrogés ont des opinions - suivies d'explications - très différentes. Un argument revient - hélas ! - trop souvent : l'aspect financier. Le coût de développement d'un jeu, est aujourd'hui un élément qui a tendance à prendre le pas sur la création. Les artistes seraient-ils brimés par les éditeurs, ceux qui tiennent les cordons de la bourse ? Peut-être. Pour le reste, morceaux choisis.



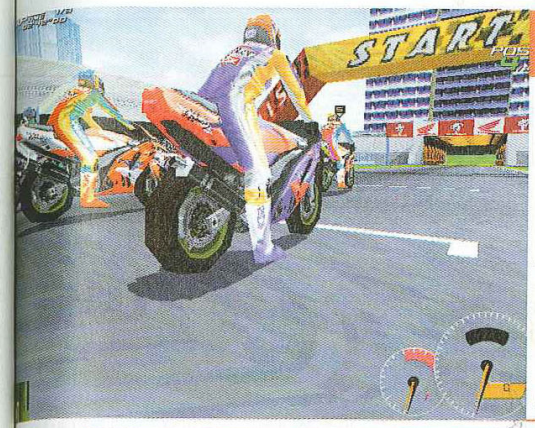
Charles Cecil, directeur de Revolution Software à York en Angleterre (Les Chevaliers de Baphomet 1 et 2.)

«Mon sentiment le plus profond est que nous avons grandement exploité certains créneaux. Il y a beaucoup de jeux de courses, de jeux de plates-formes, de simulations de combat... Les softs dotés d'une réelle profondeur scénaristique manquent à l'appel. Encore une fois, l'argent et le retour sur investissement sont des éléments capitaux pour la survie d'un éditeur/développeur. Les idées sont là, elles sont simplement utilisées à mauvais escient.»

Christophe Chaverou, animateur chez Oddworld Inhabitants à San Luis Obispo, Californie (L'Odyssée et L'Exode d'Abe)

«Vu d'ici, je n'ai pas l'impression que nous soyons à court d'idées. Il semblerait qu'il y ait du "suivisme" dans l'air en revanche. Je vois deux raisons à cela. Premièrement, l'aspect financier. Il faut de plus en plus d'argent pour bénéficier des outils nécessaires à la création d'un nouveau jeu. Beaucoup de concepteurs sont aussi certainement victimes de la loi du marché imposée par les gens du marketing... Ce n'est pas du tout le cas chez Oddworld. Ensuite, il faut essayer de comprendre le consommateur. Le fait

Photo Patrick Sordoillet



Thierry Gaerthner, head producer chez Delphine Software à Paris (Moto Racer 1 et 2)

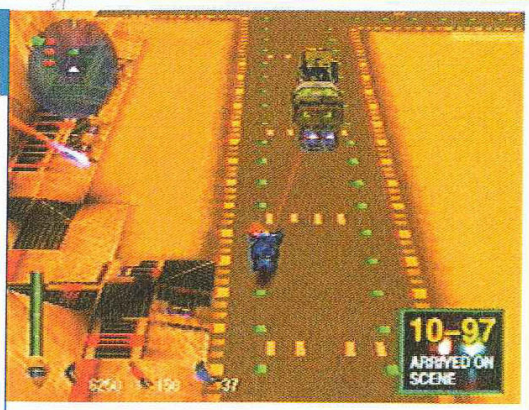
«Lorsque les premiers jeux vidéo ont fait leur apparition, il était facile de créer de nouveaux concepts. Le terrain était vierge. Et puis, tout était en 2D, ce qui permettait de davantage délirer. Les jeux étaient plus intuitifs, il fallait se creuser la tête pour obtenir quelque chose de sympa. Les développeurs avaient moins le souci du réalisme contrairement à aujourd'hui avec les univers en 3D. Le joueur attend beaucoup des univers en 3D. Il recherche une immersion totale. Cela se traduit par des softs moins inventifs, avec des mondes basés sur celui dans lequel nous vivons. Un Pac-Man ne correspond à rien d'existant ! Mais il y a encore de la place pour des jeux novateurs, beaucoup de place...»

Photo Enéa Botero

Thierry Gaerthner

Nancy Philipine, directrice artistique chez Electronic Arts à San Mateo, Californie (Future Cop)

«Ce ne sont pas les idées qui manquent, au contraire. Je dirais même qu'il faut prendre le temps de les trier, de sélectionner les meilleures. Ensuite, il s'agit de faire accepter le projet. Peu de compagnies aiment prendre des risques. Non seulement cela coûte cher, mais encore faut-il que la distribution suive. Prenez l'exemple de Myst. Il a été lancé à deux reprises sur le marché. La première fois, le jeu n'avait pas trouvé son public... Mais connaissez-vous beaucoup d'éditeurs capables de lancer deux fois un même jeu ?»



Toby Gard de Confounding Factor à Bristol en Angleterre (il est à l'origine de Tomb Raider et de Lara Croft)

«Pensez-vous sincèrement qu'en vingt ans d'existence, l'industrie du jeu a épuisé toutes les idées de nouveaux concepts ? Impossible ! Je suis convaincu qu'un nombre infini de créations inédites existe.»

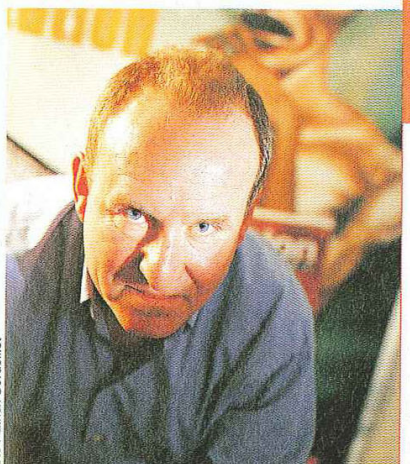


Photo Patrick Sordelliet

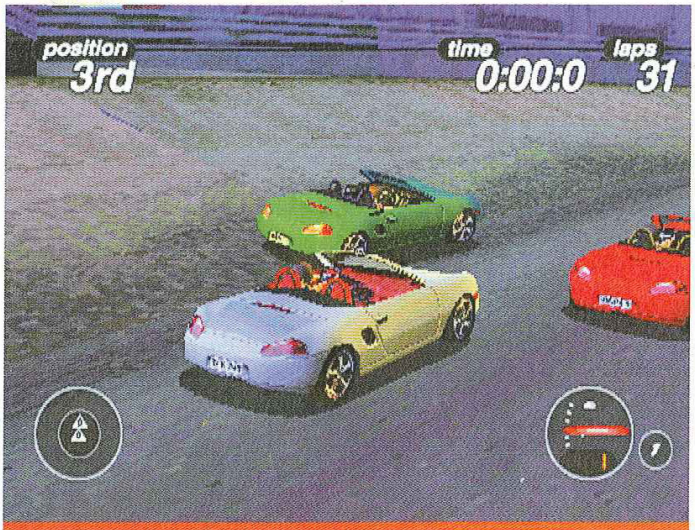
Ian Livingstone, directeur d'Eidos Interactive à Wimbledon en Angleterre (il est à l'origine des Livres dont Vous êtes le Héros)

«Je comparerai l'industrie actuelle à celle des jeux de plateaux. Regardez ce qui s'est passé depuis la création de standards comme le Monopoly, le Trivial Pursuit, le Scrabble et les jeux de rôles (Donjons & Dragons). Avez-vous vu éclore de nouveaux concepts ? Non, tout ce qui sort aujourd'hui ressemble à des déclinaisons. Il se passe le même phénomène côté jeux vidéo. Mais j'ai confiance et je saurai être patient car l'avenir réserve des surprises.»

SONY PREND DU RECUL

L'avis de Juan Montes nous semblait capital. Vice président du développement interne chez Sony Europe, Juan n'a pas pratiqué la langue de bois lorsque nous lui avons demandé : «Alors ? Les développeurs sont-ils à court d'idées ?»

«Rendez-vous compte d'un aspect important du marché actuel. En l'espace de cinq ans, le nombre d'équipe de développement a considérablement augmenté. Or, tout le monde ne peut pas avoir un nouveau concept en poche. C'est pourquoi nous avons beaucoup de développeurs qui se laissent influencer par les idées des autres. Ils se contentent de les modifier voire de les améliorer à leur gré. Nous avons donc droit à des copies de jeux qui ont marqué leur temps, comme Doom. Parallèlement, la pression financière s'est accentuée. Du coup, certains ont préféré réaliser des suites. Moins risqué ! Le résultat, heureusement, n'est pas toujours catastrophique... Mais, ne voyons pas tout en noir ! Kula World de Game Design en Suède, MediEvil de Millenium, L'Odyssée d'Abe d'Oddworld Inhabitants... Ces softs SONT novateurs. Ils existent, ils sont là et il ne faudrait pas les oublier. Sans compter que d'autres du même acabit sont à venir.»



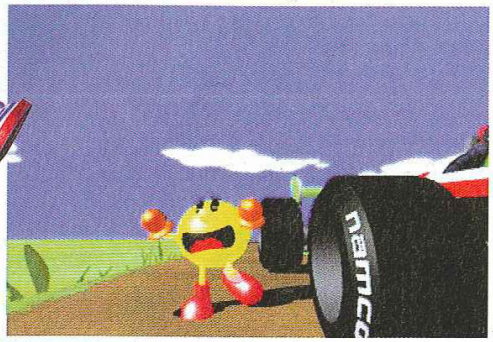
Pascal Jarry, head producer chez Sony Computer Europe à Londres en Angleterre (Porsche Challenge)

«Les développeurs ne sont pas seuls décisionnaires dans le processus de création d'un jeu. De nombreux éléments extérieurs donnent leur avis et souvent, ils comptent énormément. (...) Il est finalement plus simple de faire approuver un Tomb Raider-like ou la suite de cet énorme succès, qu'une idée neuve. J'affirme néanmoins que les créateurs sont toujours aussi créatifs. On a tendance à moins le remarquer qu'autrefois. Chez SCEE, nous sommes un peu à part. Nous n'avons pas souhaité faire de suite à Porsche Challenge pour concentrer nos efforts sur toutes sortes de projets. Des risques sont pris, c'est certain.»

Frédérick Raynal, directeur de No Cliché à Lyon (il est à l'origine de LBA)

«(...) Il est nécessaire aujourd'hui de jouir d'une certaine réputation et d'un appui financier pour mettre en avant des concepts révolutionnaires. En aucun cas je crois que nous manquons de créativité.»

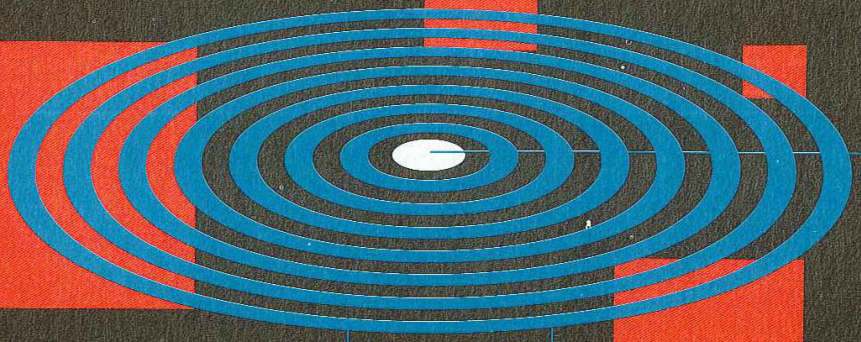
Les «oldies» reviennent sur le devant de la scène. Un retour aux sources révélateur d'un malaise ?



Crash 3. Une excellente suite... Mais une suite quand même.

David Perry, président de Shiny Entertainment à Laguna Beach, Californie (MDK, Messiah, etc.)

«De nombreux développeurs se plaignent que leur potentiel créatif soit limité par le hardware. Avec la 3D, les paddles analogiques et le son CD, ils n'ont pas d'excuses. Selon moi, les limites sont celles qu'on se fixe. Au risque de déplaire, je pense que certains concepteurs sont exclusivement capables de créer des clones de Command & Conquer et de Tomb Raider. Avec une petite touche personnelle, bien sûr. En fait, le talent fait défaut aujourd'hui. J'ai donc beaucoup de respect et d'admiration pour ceux



simple

direct

efficace

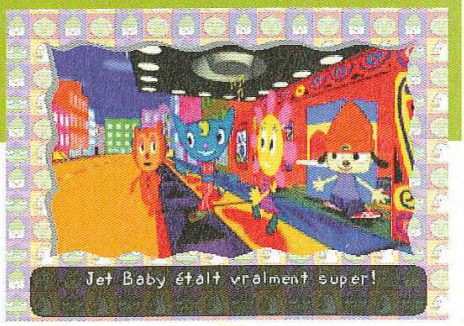
ASTUCES & SOLUTIONS
COMPLÈTES
pour la PlayStation

3615 CHEAT

3F/mn

LES IDÉES FLEURISSENT (EN AUTOMNE)

Nous nous sommes offerts le luxe d'enquêter davantage en posant à tous les participants la question suivante : «Quel concept inédit aimeriez-vous voir éclore dans un avenir proche ?» Certains interrogés ont émis des réserves, préférant garder leurs idées pour eux. D'autres en revanche se sont laissés aller. Juan Montes, par exemple, espère jouer un jour à un soft avec des héros au comportement très «humain». «J'aimerais m'investir dans une aventure où les énigmes et le scénario ne sont pas prévisibles. Où les effets spéciaux sont tels qu'on a l'impression de regarder une super série TV.» Elysée de Shen envisage l'avenir autrement. «Nous avons allégrement franchi les obstacles liés aux univers en 2D, souligne-t-il. Reste la 3D. La route est longue car la plupart des jeux en 3D sont en fait de la 2D modifiée. Il n'existe pas encore de vraie 3D dans un jeu. J'ai oui dire qu'un nouveau système de contrôle - du gameplay - est en cours de développement. Le joueur devrait prochainement pouvoir s'immerger dans un monde en trois dimensions, conçu en accord avec le paddle. Les protagonistes auraient une mémoire et se souviendraient de leurs actes et de ceux des autres.» Chez Oddworld Inhabitants, on philosophe. Christophe attend un «jeu vivant», véritable expérience interactive, «un jeu doté d'une vie» ! «Je souhaite intégrer un monde où les personnages ont un passé et un futur, où l'on rit et pleure. L'émotion devrait prendre le pas sur le reste.» Qui a dit que les idées manquaient à l'appel ?



Chris Sorrell, producer chez Millenium Interactive à Cambridge en Angleterre (MediEvil)

«N'oublions pas une chose ! Si les éditeurs poussent les développeurs à créer des suites ou des jeux peu novateurs, avec seulement quelques variantes par rapport à un concept existant, c'est qu'ils savent ceci : pour chaque Parappa qui fait un carton, il y a cinq autres titres tout aussi originaux qui ne se vendent pas.»

Fabrice Visserot, développeur chez Amazing Studio à Paris (Heart of Darkness)

«Non, nous ne sommes pas à court d'idées !!! Pour comprendre le phénomène, remontons quelques années en arrière. A une époque où les ventes de jeux explosaient, des financiers se sont intéressés au marché. Ils ont investi des millions de francs sans se douter que, seul, l'argent ne suffit pas pour concevoir un bon jeu. Ils ont oublié qu'un bon soft, avec un vrai concept, est le fruit du travail d'une équipe de professionnels talentueux à qui on laisse du temps. (...) Aujourd'hui, après avoir perdu beaucoup d'argent, ces mêmes financiers appliquent une politique différente. Ils préfèrent sortir des suites, donner vie à des projets peu risqués et par conséquent sans originalité. Le malaise vient de là.»

SONY'S WORLD, STRANGE WORLD

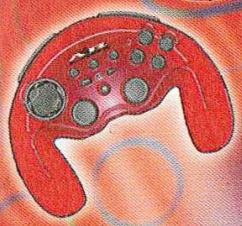
Pourquoi le géant Sony Computer s'aventure-t-il sur le créneau des jeux à risques ? Probablement parce qu'à terme, ce sera payant. Mais encore ? Elysée Ade, directeur de Shen à Paris (Adidas Power Soccer International), a sa petite idée sur la chose.
«Parappa the Rapper était vraiment un coup de poker. Seul Sony était capable de lancer un tel titre sur le marché. Pourquoi ? Parce que Sony dispose de moyens financiers considérables, c'est un fait. Ce n'est pas la seule raison. Je crois aussi que les dirigeants de Sony n'ont pas adopté les habitudes du milieu. Ils ne pensent pas comme les développeurs/éditeurs qui sont présents sur le marché depuis des lustres. Parfois, j'ai le sentiment qu'ils ne sont pas conscients du danger que représente la création d'un jeu comme Parappa... Tant mieux !»

Remerciements à Fleur Breteau, Liz Ashford et Richard Brunois pour leur efficacité ; à Elysée Ade, Charles Cecil, Christophe Chaverou, Thierry Gaerthner, Nicolas Gaume, Toby Gard, Pascal Jarry, Ian Livingstone, Juan Montes, David Perry, Nancy Philibine

3D DUALKICK

MANETTE DE JEU VIBRANTE POUR PLAYSTATION

3D DUALKICK - ROUGE
33068



3D DUALKICK - BLEU
33069

3D DUALKICK - NOIR
33070

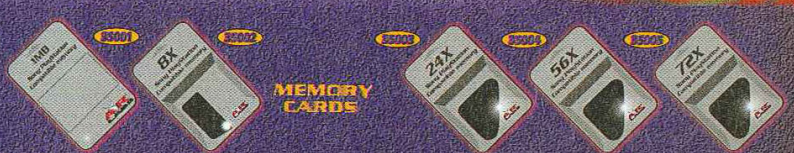
3D DUALKICK - GRIS
33067

DOUBLE RÉGLAGE DE *VIBRATION*
BI-MOTEUR INTÉGRÉ POUR RETOUR DE FORCE
BOUTONS RALENTI ET TURBO
PERMUTABLE DU MODE ANALOGIQUE AU MODE DIGITAL

AIR LABS®

33057

PS HORNET



95001 95002 95003 95004 95005

MEMORY CARDS

Accessoires compatibles Playstation disponibles chez ZYE.

«Playstation» marque déposée est la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.

mobi carte mct
sans facture, sans abonnement.
ESPACE TÉLÉPHONIE

Pour tout achat d'un coffret OLA ou Loft : -100F de réduction sur le jeu vidéo de ton choix
*Offre soumise à conditions.

Gagne des bons d'achat
en parrainant un membre de ta famille ou un ami pour l'achat d'un abonnement sur les réseaux libérés, SFR ou Bouygues Telecom.
(voir conditions en magasin Difintel)

Difintel - Mi

JEUX VIDÉO - MULTIMÉDIA - TÉLÉ

de -30% à -70%
sur l'achat de jeux d'occasion

Achète ! Vends ! Echange !
et viens tester les toutes dernières NOUVEAUTÉS dans notre Espace Club.

Découvrez MAGIC : L'Assemblée !
La seule limite de ce jeu de cartes et de stratégie : votre imagination.

Volant Mad Catz
Licencié SONY Computer

Rumble Pack
Vibreur de poignet pour PlayStation.

Heart of Darkness

Breath of Fire

Small Soldiers

ISS Pro 98

Colin McRae Rally

Moto Racer 2

Tekken 3

Medievil
L'action se situe au Moyen-Age. Le Malin, un sorcier du nom de Zaroc, ambitionne de dominer le Monde ! Ramené à la vie tout comme les autres occupants d'un cimetière, votre seul but est de retrouver la paix... Pour cela vous devez vaincre Zaroc !

Wild 9

Knockout Kings 99

Retrouve ton magasin Difintel-Micro près de chez toi...

01	Belley	01300	13, rue des Cordeliers	04 79 81 00 34	30	Ales	30100	21, rue Albert Premier	04 66 52 44 66	51	Chalons en Champ	51000	47, rue de la Marne	03 26 68 49 49
01	Bourg en Bresse	01000	5, place Edgar Quinet	04 74 23 13 54	33	Arcachon	33120	37, av. Lamartine	05 56 83 58 23	51	Mourmelon-Le-Grand	51400	18, rue du Gal. Gouraud	03 26 66 49 49
01	Ferney Voltaire	01210	3, rue du Mont Blanc	04 50 40 43 43	33	Bordeaux	3300	25, rue Judaïque	05 56 79 05 52	54	Nancy	54000	14, rue du Pont Mouja	03 83 30 45 67
05	Gap	05000	40, rue Carnot	04 92 52 72 74	33	Libourne	33500	76, rue Gambetta	05 57 25 98 85	55	Verdun	55100	5, av. Garibaldi	03 29 86 78 08
06	Mandelieu	06210	154, avenue de Cannes	04 93 93 54 33	34	Agde	34300	C.C. le Capital 16 Bd. du Soleil	04 67 21 32 71	56	Vannes	56000	25, rue Joseph Lebrix	02 97 47 40 78
07	Annonay	07100	26, rue Franki Kramer	04 75 32 42 53	35	Fougères	35300	16, rue du Tribunal	02 99 94 21 00	56	Locmine	56500	11 bis, rue du Fil	02 97 60 01 57
11	Carcassonne	11000	20, rue de Verdun	04 68 25 47 95	37	Tours	37000	6, Av. de Grammont	02 47 75 50 01	57	Forbach	57600	1, place Aristide Briand	03 87 88 67 16
13	Istres	13800	3, Gal. de l'Olivier BD Leon Poutaux	04 42 55 31 95	38	Grenoble	38100	119, Grand Place	04 76 09 26 68	57	Metz	57000	58, en Fournirue	03 87 74 65 70
14	Caen	14000	151, rue Saint Pierre	02 31 85 59 00	38	Bourgoin	38300	5, rue Grenette	04 74 43 29 53	57	Thionville	57100	47 bis, rue de l'ancien Hôpital	03 82 53 80 81
14	Honfleur	14600	Place Alphonse Allais	02 31 89 75 00	38	Grenoble	38100	11bis, cour Beniat	04 76 43 27 93	60	Beauvais	60000	57, rue Gambetta	03 44 48 53 60
19	Brives	19100	68, bd. Koenig	05 55 24 47 87	39	Dole	39100	10, rue de la Sous-Préfecture	03 84 72 68 67	61	Alençon	61000	15, rue aux Scieurs	02 33 26 11 00
22	Loudeac	22600	4, rue de Chèze	02 96 66 02 05	39	Lons Le Saunier	39000	33, rue Saint Desire	03 84 24 41 59	61	L'Aigle	61300	38, rue du Bec Ham	02 33 34 27 01
24	Perigueux	24000	5, rue Gambetta	05 53 53 55 54	40	Dax	40100	CC DAX 2000, gal. marchande Mammouth	05 58 56 29 03	64	Biarritz	64200	60, av. Edouart VII	05 59 24 39 07
25	Pontalier	25300	9, rue de la République	03 81 39 81 81	42	St Etienne	42000	45, rue Charles de Gaulle	04 77 49 00 69	62	Calais	62100	159, bd. Lafayette	03 21 19 07 00
25	Montbéliard	25200	62, Pl. Albert Thomas	03 81 94 17 09	44	Nantes (Orvault)	44700	248, route de Vannes	02 40 50 52 00	62	Lens	62300	36, rue de la Paix	NOUVEAU

esprit design

+ DE 120 MAGASINS

CLUB Dif'

SPÉCIALISTE DU JEU EN RÉSEAU

Tous les avantages de la carte

- Accès direct à l'Espace-Club pour tester les nouveautés-jeux !
- Accès direct aux rendez-vous "Découvertes" !
- Remises privilèges sur les prix argus en achat-vente/occasion !
- Informations prioritaires sur les sorties jeux vidéo et Multimédia !

*Bénéficie de tous les avantages du Club Dif' ! ... et fais, en même temps ta B.A Sur chaque carte Club vendue, **Difintel-Micro** verse **5** Francs à **Médecins sans Frontières**, l'équivalent de **10** repas médicalisés pour soigner un enfant malnutri dans le monde.*

MEDECINS SANS FRONTIERES

Spyro, the dragon
La périlleuse Aventure de Spyro, le petit dragon qui tente de libérer sa famille, victime d'un tyran, l'ignoble GNORC !

Difintel-Micro présente en exclusivité

les rendez-vous du CLUB Dif'

... des journées "découverte" : présentation en avant-première des toutes dernières Nouveautés-Jeux. Des tests, des démos, avec des milliers de cadeaux à gagner et plein de bonnes surprises !

JOURNÉE :

Spyro the dragon

Samedi 24 octobre

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

➥ AU PROGRAMME :
Spyro, le nouveau héros de la PlayStation, t'attend pour te présenter son monde merveilleux.

*Dans certains magasins du réseau. Renseigne-toi auprès de ton magasin Difintel-Micro.

JOURNÉE :

FORMULA 1

Samedi 31 Octobre

PSYGNOSIS

➥ AU PROGRAMME :
Glisse-toi dans la peau d'un pilote de F1 et découvre en avant-première, Formula 1 98, un jeu plus vrai que nature.

*Dans certains magasins du réseau. Renseigne-toi auprès de ton magasin Difintel-Micro.

Web http://www.difintel-micro.com

Liste des magasins 3615 Difintel

69	Villefranche/saône	69400	197, rue D'Anse	04 74 07 11 50	81	Castres	81100	C.C/Géant Casino, rte de Mazamet	05 63 35 19 86	94	Champigny	94500	22, rue Albert Thomas	01 48 81 10 16
71	Chalon/Saône	71100	43, rue Denon	03 85 48 91 97	83	St Raphael	83700	96, rue Charles Gounod	04 94 82 29 00	94	Charenton/Bercy 2	94220	CC Bercy 2, Place de l'Europe	01 43 78 69 30
71	Macon	71000	19, rue Gabriel Jeanton	03 85 39 09 52	83	Toulon	83000	24, rue Pierre Semmard	04 94 91 17 91	94	Maison Alfort	94700	5, av. de la République	01 48 93 35 14
71	Monceau-Les-Mines	71300	29, rue de la République	03 85 57 29 49	84	Orange	84100	8, rue Notre-Dame	04 90 34 47 13	94	St Maur	94100	5, rue du rond point de Créteil	01 48 86 55 32
71	Le Creusot	71200	189, rue du Maréchal Foch	03 85 55 08 02	84	Valréas	84600	64, cours J-Jaurès	04 90 28 12 00	94	Villejuif	94800	1, rue Georges Lebigot	01 46 78 43 76
73	Chambery	73000	5, rue Trésorerie	04 79 62 27 22	86	Poitiers	86000	4, rue de l'Eperon	05 49 41 77 45	95	Argenteuil	95100	23, rue Antonin Georges Belin	01 30 76 17 17
74	Annecy	74000	Gal. de l'Emeraude - 46, rue Sommelier	04 50 52 86 02	87	Limoges	87000	6, rue Lansecot	05 55 33 74 43	95	St Gratien	95210	10, place François Truffaut	01 34 17 11 33
73	Aix les Bains	73100	Grand Passage - 8, rue du Casino	04 79 34 08 01	89	Auxerre	89000	54, rue de Paris	03 86 72 95 60	95	Sarcelles	95200	CC rue des Flanades niveau -1 le Marche	01 39 92 47 16
75	Paris 17ème	75017	142, bd Berthier	01 47 64 15 96	91	St Germain les Corbeil	91250	CC de la Croix Verte - Place de l'Europe	01 60 75 93 00	97	Fort de France	97200	24, Bd. Allegre	05 96 72 54 80
76	Rouen	76100	129, rue Saint Sever	02 35 73 68 50	91	Viry Chatillon	91170	16, place des martyres de Chateaubriand	01 69 21 24 64	98	Nouméa	98800	139, RT BP Vallée des Colonnes	00 687 26 43 34
77	Chelles	77500	11, rue du Maréchal Foch	01 64 21 55 44	92	Asnieres	92600	48, Grande Rue Charles De Gaulle	01 47 93 67 38	SUISSE : Rue Gourgas 4,				022 800 17 27
77	Fontainebleau	77300	4, rue de la Cloche	01 60 71 91 14	92	Bourg-la-Reine	92340	113-115, Av. du Gal. Leclerc	01 41 87 94 40	Rue du Rhone 46 (La Tête dans les Nuages)				022 310 63 64
77	Meaux	77100	3, rue Darnetal	01 64 34 29 08	92	Cachan	92230	7, rue Camille Desmoulin	01 47 40 08 15					
77	Pontault Combault	77340	Av. Charles Rouxel	01 60 29 53 76	92	Neuilly sur seine	92200	9, rue de Longchamps	01 47 45 17 97					
78	Elancourt	78990	C.C. des 7 Mares, Pl. du Commerce	01 30 13 87 30	92	Levallois Perret	92300		01 47 48 05 93					
78	Maisons Laffitte	78600	2 Gal. du Vieux Maison	01 39 62 48 34	93	Bagnolet	93170	CC Bel'Est 28, av. du Général de Gaulle	01 49 72 74 01					
78	Montigny le Bretonneux	78180	14 bis, place Paul Claudel	01 39 44 06 76	93	Livry Gargan	93190	6, rue de l'Eglise	01 43 30 24 25					
78	Poissy	78340	79, rue du 11 Novembre	01 30 06 06 88	93	Tremblay-en-France	93290	35, av. Pasteur	01 49 63 19 93					
81	Albi	81000	25, rue St Cécile	05 63 49 02 99	93	Villemomble	93250	20, av. D'Outre Bon	01 48 55 21 69					

Découpe ce mémo et conserve-le précieusement.

Prochaines ouvertures
• Aix-en-Provence • Aurillac • Auch • Bayeux • Bergerac •

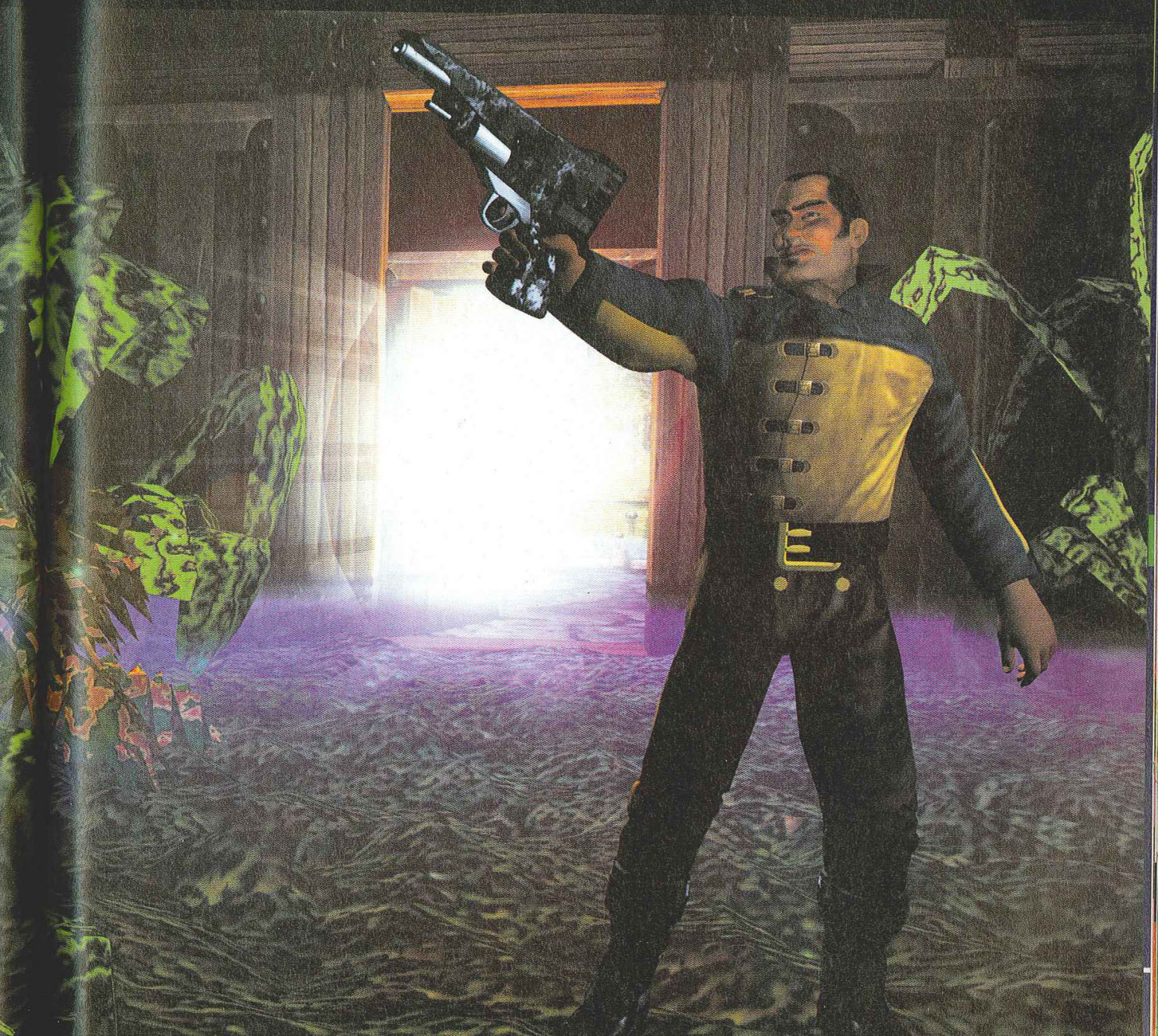
Par Jean Santoni

making of ODT

A UN MOIS DE LA SORTIE D'ODT, LA PROCHAINE SUPERPRODUCTION DES STUDIOS DE PSYGNOSIS (WIPEOUT, DESTRUCTION DERBY, ETC.), NOUS NOUS SOMMES PENCHÉS SUR LES PERSONNAGES DE L'INTRIGUE. QUI SONT-ILS ? ET COMMENT SONT-ILS NÉS DE L'IMAGINATION DES DÉVELOPPEURS ? L'OCCASION DE PASSER DE L'AUTRE COTÉ DU MIROIR.

L'aventure made in France

EDITEUR : PSYGNOSIS - DISPONIBILITÉ : NOVEMBRE 98



making of

«Soldat ! Votre ordre de mission vient tout juste de tomber. Demain matin vous devrez embarquer à bord du Zeppelin Nautivole sous le commandement du Capitaine Lamat pour convoyer une marchandise un peu spéciale jusqu'aux instances de la ville de Calli. Cet objet, le voici. De cette perle verte dépend le destin de millions d'êtres vivants. Les chercheurs en ont absolument besoin pour mettre au point le remède qui permettra d'enrayer la terrible épidémie qui décime, depuis maintenant des mois, les habitants de cette cité. Ne me demander rien de plus au sujet de cette perle, c'est tout ce que nous savons pour le moment. Ah ! autre chose, les conditions météo s'annoncent très mauvaises et il est à craindre que vous soyez contraint de survoler certaines zones dangereuses. Inutile de préciser que faire machine arrière serait interprété par les autorités de la ville de Calli comme un acte de haute trahison passible de la peine de mort. Voilà pour les risques. Comme le timing est assez serré, il est temps pour moi de vous présenter les personnes qui vont vous accompagner durant votre mission. Voici leurs dossiers.

Caporal Ike Hawkins

Le caporal Ike Hawkins est le bras droit du capitaine Lamat. Une forte tête. Son manque de discipline lui a d'ailleurs valu bien des

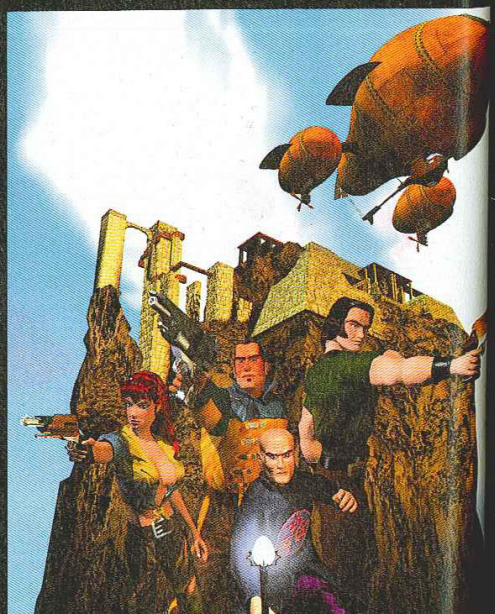
Ne vous arrêtez surtout pas à son côté grande gueule, c'est le genre de personne qu'il vaut mieux avoir à ses côtés en cas de coup dur. Ses états de service sont véritablement impressionnants et c'est certainement le meilleur expert en armes à feu de notre unité spéciale.

Maxx Havoc

Maxx Havoc est le chef ingénieur du Nautivole. Un perfectionniste de l'aéronautique. Il passe des journées entières à designer de nouveaux moteurs et à en corriger les défauts pour rendre notre flotte toujours plus performante. Il est actuellement en train d'effectuer le check up du Nautivole avec le Capitaine Lamat. C'est une vraie force de la nature rompue aux techniques de combat. Vous pouvez compter sur lui. Mais attention, Maxx est aussi très impulsif et il lui arrive souvent de tirer sur tout ce qui bouge sans analyser la situation.

Julia Chase

Un élément de choix pour votre mission. C'est certainement l'une des meilleures cartographes de Tonantzin. On lui doit d'ailleurs la carte officielle des territoires se situant au-delà de Quauthli. Le capitaine Lamat a insisté pour qu'elle fasse partie de l'équipage. Une décision qui a provoqué un tollé

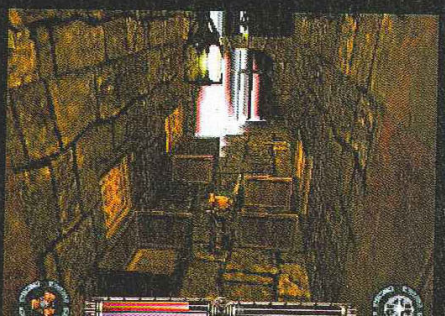


Les développeurs ont mis au point une nouvelle forme d'Intelligence Artificielle :

7 niveaux gigantesques et une ambiance graphique jules vernienne vraiment typée.

ODT réservera à chaque fin de niveau des surprises... de taille.

Pour dialoguer avec l'ennemi, vous pourrez utiliser 4 armes dévastatrices et lancer 16 sorts possédant 4 niveaux de puissance !



PSYGNO EN DEUX MOTS

Crée en 1984 à Liverpool, Psygnosis est devenu progressivement l'un des acteurs européens les plus actifs de ce secteur de l'industrie, son catalogue comptant actuellement plus d'une centaine de titres toutes plates-formes confondues (PC et PlayStation). En 1993, l'entreprise a été rachetée par Sony. Son rôle dans le lancement de la PlayStation fut à l'époque prédominant. Des titres comme WipEout, Formula One et Destruction Derby ont effectivement très largement contribué au succès de la machine en Europe. Actuellement, la société emploie plus de 800 personnes et son chiffre d'affaire pour l'année 97 s'élève à près de 100 millions de dollars. Colony Wars Vengance, Formula One 98 et ODT font partie des titres les plus attendus de cette fin d'année.

Action, puzzles, plates-formes à la Tomb Raider et RPG : tels sont les ingrédients d'ODT

dans la profession. Elle vous aidera à naviguer dans les courants orageux des mers intérieures de Tonantzin. Ses connaissances et son sens aigu de l'orientation devraient vous permettre de rejoindre plus rapidement Calli.

Solaar

Je dois vous mettre en garde contre Solaar. C'est l'un des six Grands Mages de Tonantzin. Il nous a été imposé par les gardiens ancestraux de la perle verte et a été désigné pour la surveiller durant tout le voyage. Ses aptitudes psychiques et sa maîtrise de la magie sont très nettement supérieures à celles de Julia et du caporal Ike. Je n'ai absolument pas confiance en lui. Gardez toujours à l'esprit que les Grands Mages sont à la frontière du Bien et du Mal, prêts à basculer du côté obscur. Dernière précision, Solaar est accompagné d'un volatile. Si pendant le voyage, cet animal venait à disparaître, abattez Solaar ! Reçu 5 sur 5 ? Très bien.

Mais... que fait cette femme dans ce secteur ?

- Mon colonel, je suis Sophia Hawkins, la soeur du caporal Ike Hawkins et je...

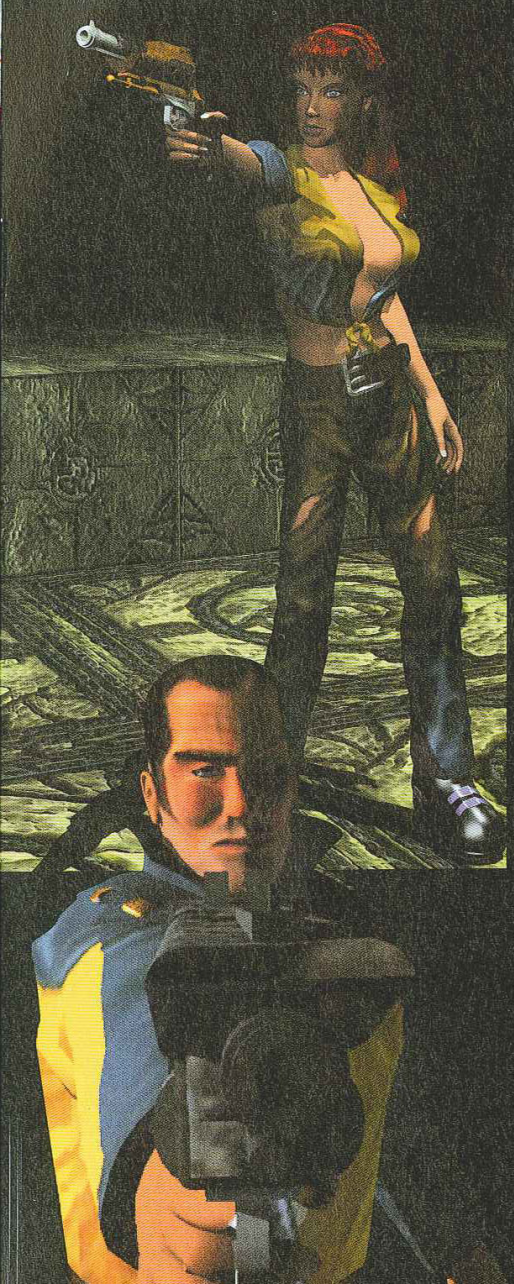
- Je sais parfaitement qui vous êtes. Combien de fois faudra-t-il vous le répéter ! Votre candidature pour entrer dans la caste des militaires a été rejetée pour la simple et bonne raison que vous êtes une femme ! Votre lien de parenté avec le Caporal Hawkins n'y changera rien ! Sécurité, veuillez raccompagner cette jeune femme, il est grand temps pour elle de rentrer à la maison afin de se consacrer à des tâches plus... féminines !

- Lâchez-moi ! Mais lâchez-moi !

Quelle emmerdeuse ! Si elle pouvait embarquer dans le Nautivole pour rejoindre son frère, elle le ferait ! Hum, heu, excusez ce petit incident. Reprenons... Soldat, ce sera tout. Rompez et filez prépa-

"ODT s'adresse à des joueurs confirmés et à une cible un peu adulte."

ENTRETIEN AVEC JEAN CHRYSOSTOME LEPERCQUES, CHEF GRAPHISTE SUR ODT ET JEAN BAPTISTE BOLCATO, CHEF RÉALISATEUR.



P.M. : L'ambiance graphique d'ODT est vraiment typée. Quelles ont été vos influences ?

Jean Chrysostome Lepercques : En ce qui concerne les décors, l'idée maîtresse était de faire un jeu qui mélange les influences du début du siècle. L'équipe s'est donc basée sur les écrits de Jules Vernes mais également sur les monuments imposants du début du 20ème siècle comme la Tour Eiffel par exemple. Ce qu'on aimait, c'était l'aspect poutre métallique, le côté boulon, quoi.

P.M. : Aucune référence réellement historique ?

J.C.L. : Pour rendre l'atmosphère encore plus mystérieuse, nous avons fait aussi pas mal de recherches documentaires sur les civilisations anciennes, surtout Incas et Aztèques. Le dessin animé Les Mystérieuses Cités d'Or a été d'ailleurs une grande source d'inspiration. C'est ce mélange extraterrestre/antique que nous souhaitions retrouver dans le jeu.

P.M. : Vous êtes-vous inspiré d'autres titres pour développer ODT ?

J.C.L.: La plus grosse influence vidéo-ludique a été Chaos Engine (NDLR : un titre mythique des Bitmap Brothers sur Atari ST et Amiga). L'idée, c'était un peu de faire une sorte de Chaos Engine en 3D avec un thème graphique par niveau et une progression logique en terme de design et d'atmosphère. Pour les animations, on s'est plutôt inspiré de Prince of Persia. Il y a un peu aussi de Loaded dans ODT notamment pour la partie Blast.

P.M. : Vous avez développé une nouvelle forme d'Intelligence Artificielle, pouvez-vous nous en parler ?

J.B.B. : Oui, nous avons inventé l'«Artificial Stupidity System» (ASS). Il s'agit surtout d'un pied de nez à la concurrence qui a tendance à argumenter un peu trop systématiquement sur l'IA. Le système expert d'ODT est assez évolué mais reste classique. Chaque monstre possède en fait un «déclencheur». Ce peut être le bruit ou la vision. Ensuite leur comportement dépend de leur caractère.

P.M. : On peut s'attendre à des comportements déconcertants ?

J.B.B. : Si le monstre a un profil de poltron, il préférera fuir pour attirer le joueur dans un piège ; s'il est courageux, il attaquera et son attitude variera en fonction de son état physique et de la situation. Par exemple, les raptors attaquent en groupe mais si vous tuez un de leurs compères, ils se précipiteront sur lui pour le bouffer ! Il était possible d'aller encore plus loin mais ne souhaitions pas alourdir le programme en calcul.

P.M. : Le joueur pourra incarner 4 aventuriers. mêmes pour tous les personnages. Par contre leur capacité à apprendre des sorts et à faire progresser leurs aptitudes sont totalement différentes. L'approche de l'aventure variera donc en fonction du héros incarné.

P.M. : A quel type de joueur s'adresse ODT ?

J.B.B. : ODT s'adresse à des joueurs confirmés et à une cible un peu plus adulte (15-30 ans). Le jeu restera néanmoins abordable en mode easy mais vous ne pourrez voir la vraie fin que si vous jouez dans un mode de difficulté supérieure. Sinon, l'aspect magie est primordial et les joueurs devront répartir de manière stratégique les points d'expérience gagnés au cours des combats pour progresser plus facilement.

"Graphiquement, ODT s'inspire de l'architecture du début du siècle."

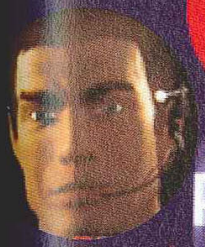
Console Playstation
avec Dual shock
799 F
(*voir titres de jeux en magasin)
Console seule + pack
carte mémoire + pad
PRIX CHOC

OUVERTURE PROCHAINE
Alliance envahit le territoire
RENNES - VIERZON -
ILLERUFT - LES SABLES-D'OLONNE
et encore bien d'autres villes
Que l'Alliance soit avec vous

@Alliance Games sur Internet
//Users.skynet.be/alliancegames

Nouveaux Rayons
K7 VIDEO (films)
CD musiques
Dans certains magasins

Alliance Games



Plus de 50 magasins en Europe

Tous les logos ou dessins sont déposés par leur proprietaire respectif

Revendeurs Européens, contactez nous ! - France : 02 37 21 21 08 Belgique : 069 84 45 29 Suisse : 027 723 35 65
Une adhésion forfaitaire + 999 F par mois. Un regroupement d'achat au sein d'une fédération puissante de + de 50 magasins

St Quentin
69 rue d'Isle 03 23 62 23 23
Manosque
Passage du Hussard 04 92 87 59 77
Nice
42 Bd Gambetta 04 93 82 5252
Charleville
20 rue Mantoue 03 24 57 24 99
Martigues
8 Bd Richaud 04 42 40 47 50
Marseille 4e
64 Av Montilivet 04 91 49 02 32
Istres
C.C Geant Casino 04 42 55 13 58
NOUVEAU Millau
9 Place du Mal. Foch 05 65 61 07 01
Bourges
10 Rue d'Auron 02 48 24 46 72
Bergerac
22 Rue Mourier 05 53 74 05 27
Pont Audemer
10 rue A.Briand 02 32 57 02 23
Carpentras
192 Av G.Clemenceau 04 90 60 03 03
Hagondange
57 rue de la Gare 03 87 70 11 22

Chartres
12 Place Des Epars 02 37 21 21 08
Chateauroux
Galerie Victor Hugo 02 54 07 69 69
Tours
222 Av de Grammont 02 47 64 89 16
Villeneuve D'ornon
4 Place A.Briand 05 56 87 98 35
Prochainement
Vierzon
Montpellier
C.C Mas Drevon 04 67 99 66 38
Orleans
237 rue de Bourgogne 02 38 77 07 34
Prochainement
Les Sables d'Olonne
Montbrison
12 rue Légouvés 04 77 58 43 99
Nantes - Reze
Rue Jean Jaurès 02 51 11 01 59
NOUVEAU Salat
Av. de la République 05 53 59 56 14
Blois
48 rue Beauvoir 02 54 74 44 53
Laval
14 rue du Val de Mayenne 02 43 56 36 32

Nevers
94 rue Mitterand 03 86 57 17 31
Valenciennes
72 rue du Rempart 03 27 28 21 50
NOUVEAU Roanne
75 rue du Mal. Foch 04 77 70 03 48
St Omer
37 rue du Lycée 03 21 12 19 78
Conay
2 Rue du Mal. Foch 03 89 39 74 50
Villefranche
113 A. France 04 78 03 19 36
Lyon
22 rue Terme 04 78 27 02 78
Chalon sur Saonne
21 rue aux Fevres 03 85 48 75 78
Chambery
41 rue d'Italie 04 79 85 76 83
Cluses
13 Grande Rue 04 50 89 73 51
NOUVEAU St Jean de Luz
26 rue Mar. Harispe 0553264635
NOUVEAU Saumur
7, rue Beaurepaire 02 41 67 22 12
NOUVEAU Quimperle
5 Place Carnot 02 98 35 02 46

NOUVEAU Roche sur Yon
4 Rue Foch 02 51 47 31 30
Epinal
C.C les4 Nations 03 29 82 95 02
Auxerre
105 rue de Paris 03 86 51 11 93
L'isle Adam
6 Bis rue Gué 0134 081067
Dumont
52 Av. Jean Jaurès 01 39 35 26 95

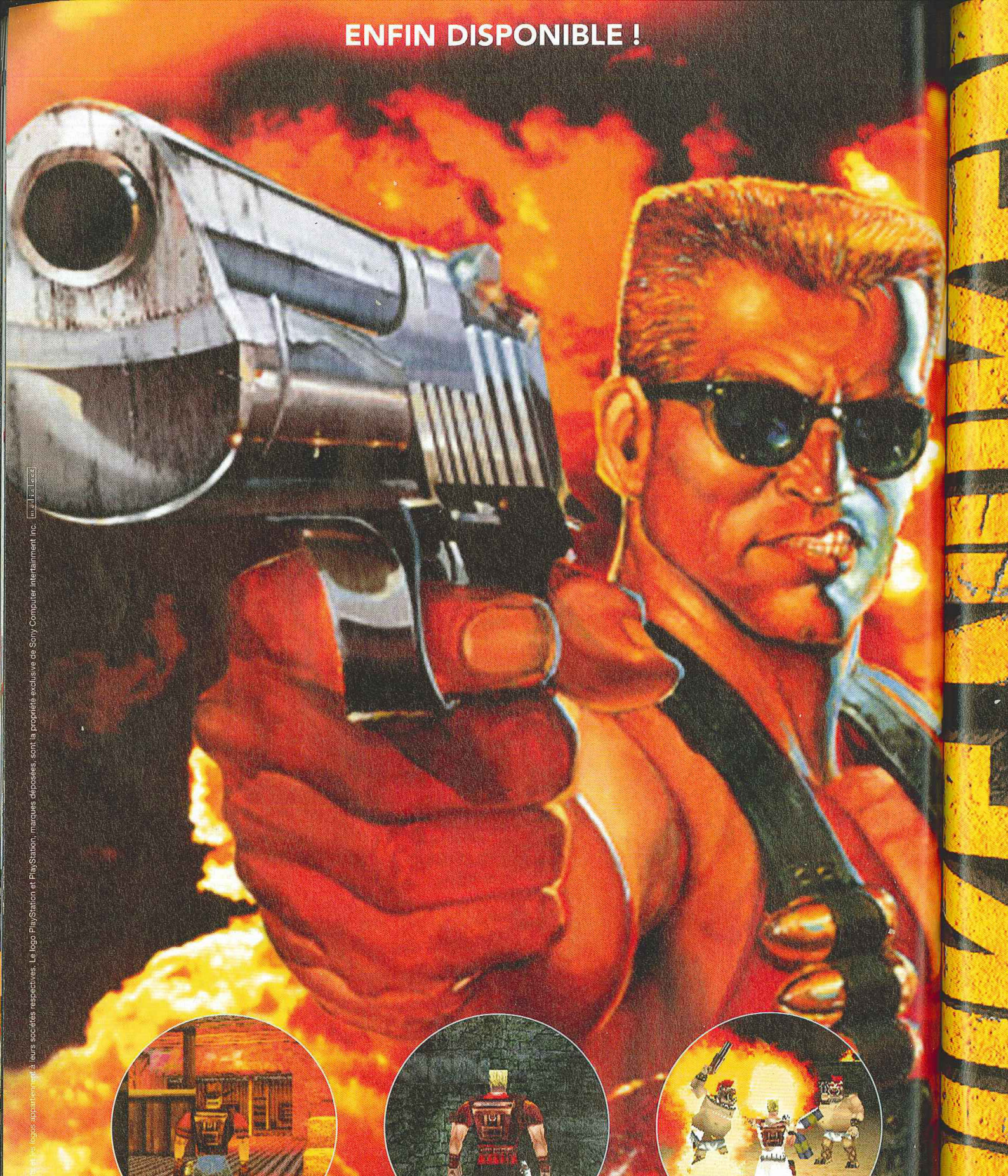
BELGIQUE

Tournai
34 rue de l'Yser 069 84 45 29
Fleron
278/8 Gal. des Martyrs 043 55 31 44

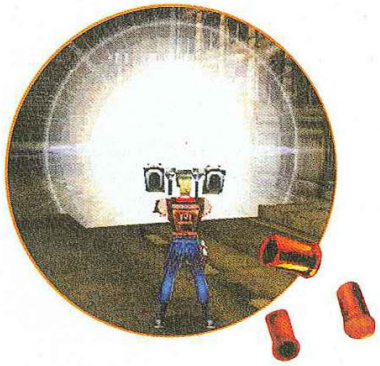
SUISSE

Martigny
1Rue du Gr. Vergers 14 0277233565
NOUVEAU Sierre
Av. Général Guisan 19 0274567105

Votre spécialiste Jeux Vidéo


ENFIN DISPONIBLE !

Un conseil... mieux vaut être derrière Duke que devant !



Le Duke nouveau est arrivé et les aliens peuvent commencer à apprendre leurs prières :

- **révolutionnaire**, Duke apparaît désormais à l'écran pour mieux faire face aux aliens. Vous pouvez également jouer à 2 joueurs sur le même écran,
- **impitoyable**, Duke poursuit sans répit ses ennemis à travers le temps (époque romaine, moyenâgeuse, Far West et contemporaine),
- **destructeur**, il possède une puissance de feu à faire pâlir un cuirassé et des "bottes secrètes" pour se volatiliser.

Avec "Duke Nukem : Time to Kill", le temps des aliens est compté... Dommage pour eux !

TIME TO KILL

GT INTERACTIVE SOFTWARE FRANCE

3615 DUKE*
Ligne GT : 08 36 68 14 11*
Infos Astuces Cadeaux
*2,23 F/mn

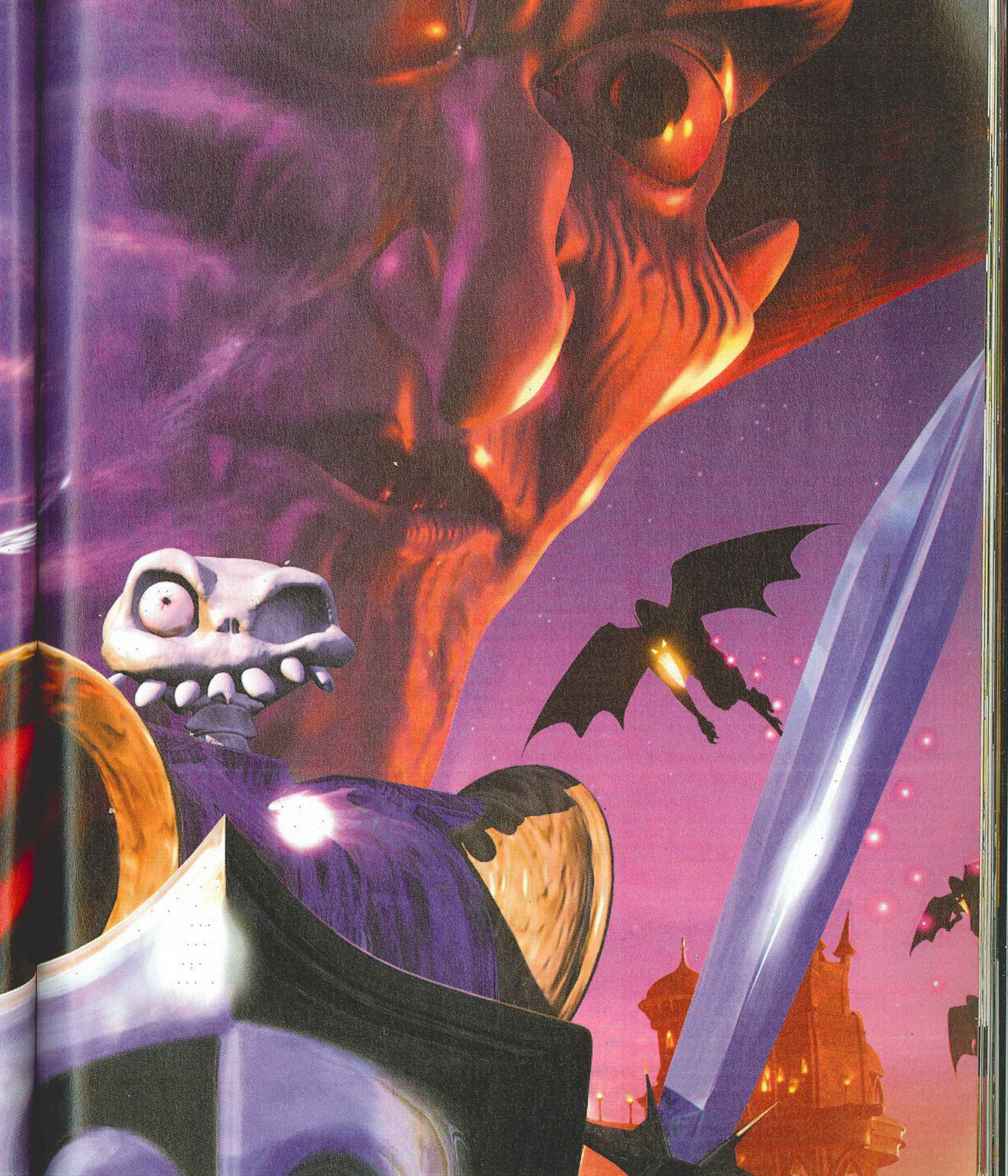
www.xanaweb.com

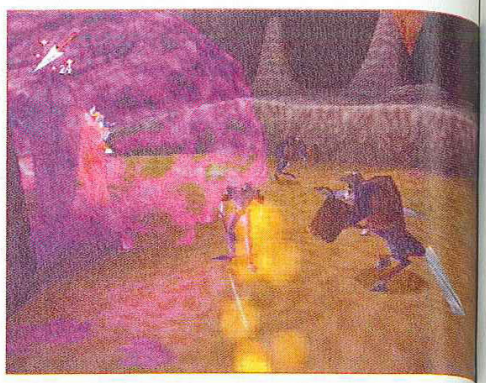
PlayStation

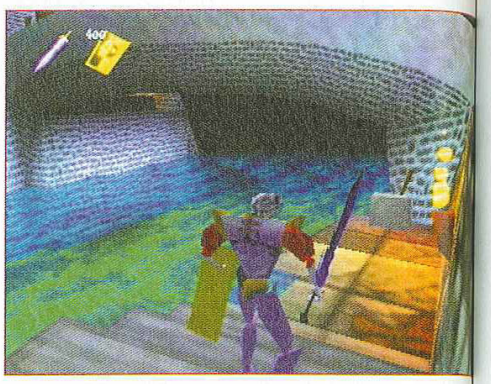
Par Julien Chièze

Lorsqu'on attend durant de longs mois un titre prétendument exceptionnel, il arrive parfois que la déception l'emporte sur la surprise. Avec MediEvil, c'est radicalement le contraire. Après cent années de sommeil, notre ami Sir Daniel Fortesque, le vengeur squelette borgne, a besoin de vous pour sauver le royaume de Gallowmere de la sombre menace qu'incarne le maléfique sorcier Zarok. En route pour une aventure pleine de féerie, de rêves où vous attend l'extase ludique ! Ouvrez grand les yeux le spectacle va commencer...

MEDIEVIL





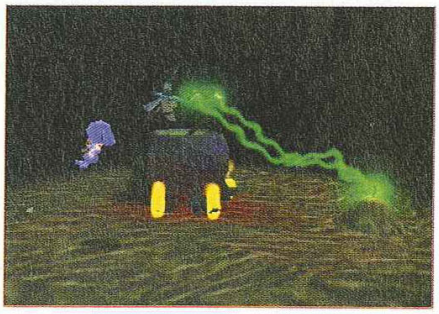


Sur la carte, vous aurez souvent le choix entre plusieurs directions.

«Oyez, oyez braves gens. Venez, rapprochez-vous. Plus près... oui voilà, prenez vos aises... Tout le monde est convenablement installé ? Non, attendez il y a encore un peu de place, serrez-vous quelque peu. Parfait ! Ouvrez grand vos oreilles... Ce soir, je me propose de vous conter la merveilleuse légende de Sir Daniel Fortesque, illustre héros du royaume de Gallowmere. Néanmoins je tiens à vous mettre en garde : délicatesse, enchantements, tristesse, cruauté et passions se révèlent intimement liés à l'histoire de Sir Fortesque... Sa destinée reste en perpétuelle incertitude, jamais établie, côtoyant l'incertain. Vous seul détenez la force de tracer, à ses côtés, son parcours. Laissez parler votre coeur, faites-le vivre en vous. Ainsi débute

FICHE TECHNIQUE	
GENRE	ACTION/AVENTURE
EDITEUR	MILLENIUM
DISTRIBUTEUR	SONY C.E.E.
NOMBRE DE JOUEURS	1
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	AUCUN
CONTINUES	SAUVEGARDES
MEMORY CARD	OUI (1 BLOC)

mon récit : il était une fois, un jeune prince anglais dénommé Sir Daniel Fortesque. Ce magnanime monarque administrait paisiblement le royaume de Gallowmere jusqu'au jour où il dû faire face aux sombres armées du maléfique sorcier Zarok. Véritable empereur des ténèbres, Zarok propageait horreur et désolation partout où il passait. L'affrontement fut épique, mais lors d'une charge particulièrement féroce, Sir Daniel parvint à ôter la vie au sorcier. Malheureusement, ce dernier fut lui aussi grièvement blessé et s'éteignit peu après... Depuis ce jour, Gallowmere célèbre dignement son héros. Cent années s'écoulèrent durant lesquelles la vie reprit ses droits. Toutefois, par un mystérieux sortilège, Zarok le maudit revint du royaume des âmes damnées. Sa vengeance allait s'abattre sur Gallowmere avec une férocité inouïe. Gelant le temps, réanimant les morts, envoûtant les esprits faibles (ce qui fait du monde), Zarok s'apprêtait à prendre sa triste revanche, lorsque le squelette de Sir Daniel, mû par une force inconnue, se réveilla. Le combat pour la liberté allait pouvoir s'engager de nouveau...



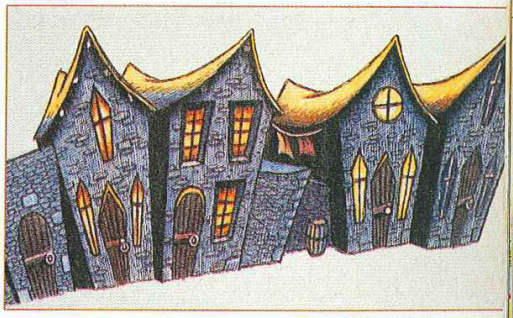
à moins que le légendaire héroïsme de Sir Daniel n'eut été que chimère ?»

AU DIABLE LA PRÉCIPITATION

Vous voici entré de plain-pied dans l'univers onirique de MediEvil. Mais avant de poursuivre notre

DU CRAYON AU PIXEL

À l'instar d'un film, un jeu vidéo nécessite beaucoup de travail de recherche avant même d'avoir débuté la programmation. Durant cette période servant à mieux cerner l'esprit, l'atmosphère du titre, de nombreuses planches sont élaborées par les graphistes. Ils préparent les décors, imaginent sur le papier ce que vous verrez bien plus tard à l'écran. Pour MediEvil, ce travail a été mené avec un soin tout particulier, allant même jusqu'à concevoir un véritable story board. Il n'y a pas de doute. Plus on s'attarde à peaufiner son produit, plus le résultat final s'avère grandiose. MediEvil en est la preuve la plus significative.

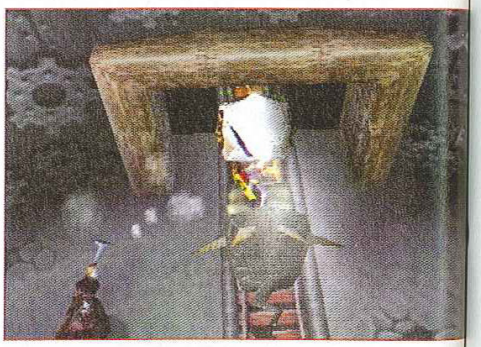


AU CINÉMA

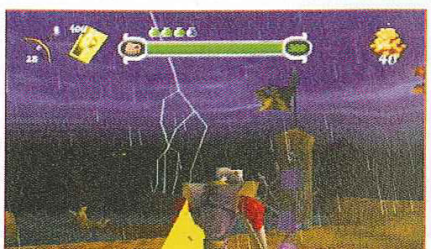
■ *MediEvil transporte littéralement le joueur dans un autre monde. Un univers onirique où rêve et réalité se cotoient harmonieusement. Les cinématiques sont ici employées avec adresse. Pas des heures et des heures de vidéo, non, juste ce qu'il faut pour créer l'ambiance, pour permettre de mieux comprendre le scénario. Comme en plus elles se distinguent par leur beauté et leur finesse, nous nous devions de vous en présenter quelques extraits.* ■

Si Zarok croit vous impressionner en vous envoyant ses squelettes zombifiés !

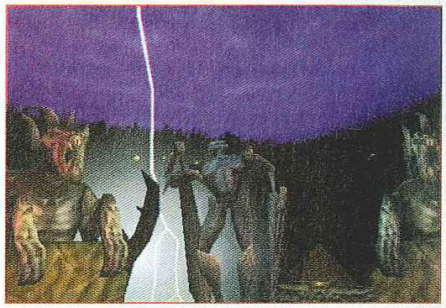
récit, penchons-nous quelque peu sur ses brillants auteurs. Les anglais sont réputés pour leur flegme, leur amour inconditionnel du «tea time», leurs sympathiques hooligans, leur humour bien particulier, et de plus en plus pour leur savoir-faire en matière de jeux vidéo. Laissons de côté leurs premiers attributs afin de nous intéresser de plus près au dernier point. En l'occurrence, nous évoquerons le jeune studio de développement Millenium. Responsable de l'innommable Beast War, Millenium risque d'acquérir enfin une renommée mondiale grâce à MediEvil. Et ce ne serait que justice ! Rappelez-vous. Dans PlayStation Magazine n°10 nous vous l'annoncions déjà comme un titre à part. Probablement l'un des futurs hits de l'année... 1997 !! Euh oui, on peut dire qu'il s'est fait un chouïa attendre notre ami le squelette farfelu. Un an pile poil plus tard, le voici fin prêt à emballer le coeur de tout joueur qui se respecte. Mais pourquoi un tel retard ? Si la question est légitime, la réponse a le mérite d'être claire. Les développeurs, eux-mêmes conscients des légères lacunes de la première mouture, ont pris la décision de s'allouer une année supplémentaire de travail, afin de peaufiner les moindres détails de leur bijou, de le rendre plus profond, plus varié, plus mieux-bien quoi. Et le résultat est là. MediEvil provoque un choc en quelques secondes. On écoute, on observe, sans réellement oser toucher. Cela pourra paraître étrange, voire idiot, pour certains, mais on est



Dans les couloirs du labyrinthe, les casse-têtes de ce type seront monnaie courante.



DES MUSIQUES SYMPHONIQUES EXCEPTIONNELLES



Ce train infernal vous mènera jusqu'au repère de Zarok.

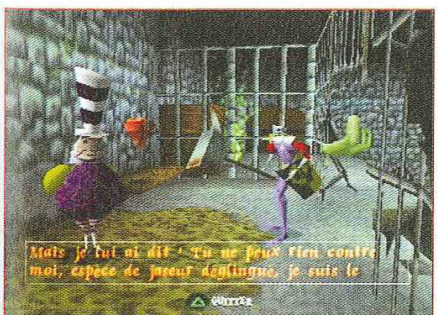
presque ému par tant de beauté. À cet instant, il est impossible de ne pas bénir la sagesse des développeurs qui, en revoyant leur copie, ont su opter pour les bons choix. Ici nous parlons véritablement de développeurs passionnés, proches de leur produit, qui n'oseraient sortir un jeu pas tout à fait fini, un peu décevant, profitant des lauriers que la presse leur tressait déjà à l'époque. Des raisonnements de ce type attestent de l'intégrité de cette équipe de 16 personnes. Des attitudes que nous souhaiterions voir se substituer à la loi du business game qui semble s'instaurer...

UNE NOUVELLE RÉVOLUTION

Ce qui marque en premier n'est autre que la magnificence graphique qu'offre MediEvil. Le souci du détail étonnant. Les textures rivalisent de finesse, de variété les unes avec les autres. L'aventure se déroule en 3D temps réel et pourtant aucune des plaies inhérentes à ce genre de jeu sur PlayStation ne pointe le bout de son nez. La caméra virevolte en harmonie avec vos déplacements. La possibilité d'intervenir sur les angles de vue ou bien le système de vision à la Tomb Raider permettant d'appréhender les lieux en détail, sans bouger, ne viennent qu'optimiser le confort de jeu. Encore plus fort : les bugs liés aux collisions de textures brillent par leur absence. Pas d'enchevêtrement lors des combats, aucun ralentissement à déplorer même lorsque l'écran est noir de monde (ce qui arrive plus fréquemment qu'il n'y paraît), et une gestion des éclairages fabuleuse. À n'en pas douter, le travail abattu par les développeurs se révèle tout bonnement incroyable. Du jamais vu sur PlayStation. En profitant, à l'instar de Gran Turismo et de la plupart des jeux à venir, du Profiler, l'équipe de Millenium est parvenue à augmenter le nombre de polygones affichables simultanément, ainsi que le nombre d'images par seconde. Des améliorations techniques de la plus haute importance qui permettent à MediEvil de faire figure de chef-d'oeuvre inégalé, à ce jour, dans sa catégorie sur PlayStation. Imaginez-vous pénétrant au sein d'une sombre caverne. Face à vous une somptueuse cascade dans laquelle se réfléchit la chaude lumière d'une torche. Tout s'anime alors, délicatement, puis de plus en plus frénétiquement. C'est ça MediEvil !

UN SYSTEME DE JEU BIEN PENSÉ

Néanmoins, vous serez les premiers à le souligner, lorsqu'on achète un jeu, ce qu'on en attend, c'est qu'il fournisse de longues heures de plaisir.

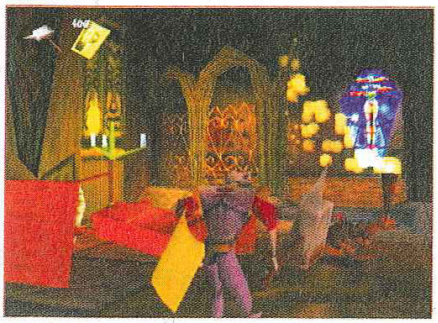


Qui dit plaisir, sous-entend inévitablement jouabilité optimale renforcée par un système de jeu bien conçu. Désolé pour les détracteurs, mais une nouvelle fois MediEvil ressort ici haut la main. Au joypad standard, diriger Sir Daniel n'a rien de fastidieux. Exécuter un saut, concentrer son énergie afin d'infliger de lourds dommages à vos ennemis, utiliser un objet issu de votre inventaire... ne poseront aucun problème. Pour les heureux possesseurs du pad analogique vibrant, le Dual Shock, le plaisir de jeu est alors transcendé. Boum un coup, brrrrrr ça vibre. Je vais te contourner, te prendre en traître, rien de plus aisé. Vraiment c'est tout bonnement fantastique de voir à quel point un squelette peut être docile, et surtout si habile !

En ce qui concerne le système de jeu, à proprement parler, sans innover il ne démérite pas non plus. Votre jauge de vie comprend à l'origine un capital de 300 points de vie qu'il vous sera possible d'augmenter à l'aide de fioles sacrées. Quelques-unes ont été dissimulées, mais elles sont rares. Une fois trouvées, vous pourrez les remplir à l'aide des fontaines de jouvence disséminées dans les différents niveaux. Ainsi lorsque votre barre d'énergie se trouve vide, les réserves contenues dans vos fioles (une fiole pleine équivaut à une barre d'énergie totale) prendront automatiquement le relais. A vous donc de bien les gérer.

UNE AMBIANCE LOUFOQUE

C'est bien beau tout ça mais arrive-t-on facilement à s'identifier au très osseux Sir Daniel Fortesque ? Oui ! Il faut le voir bouger ce pauvre pantin. Clopin-clopant, il tente péniblement de dérouiller sa frêle ossature qui, après ces années d'inactivité, n'en demandait pas tant. Dans un premier temps, Sir Daniel s'époussette, chasse toutes les désobligeantes araignées qui s'étaient permises de



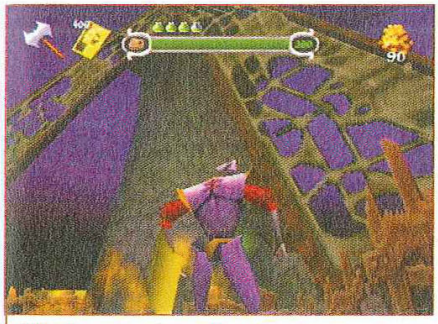
squatter ses restes. Ensuite, pas la peine de revêtir son armure, il la portait déjà. Ben oui, il est comme ça Daniel. Toujours peur d'attraper froid, mais aussi toujours trop bien sapé, alors comme on est jamais trop prudent, il avait préféré garder ses boîtes de conserve et sa ch'tite cotte de mailles. Avec un tel look top glauque, notre ami ne pouvait que faire craquer une charmante luciole. Cette dernière lui sera d'une grande utilité puisqu'elle indiquera le danger et ira, lorsque vous porterez des armes de jets (hache, arbalète, lance,...), tournoyer autour de votre ennemi le plus proche. De ce fait, le monstre se trouvera «locké», ce qui facilitera vos assauts.

En ce qui concerne la faune du monde de Gallowmere, vous naviguerez au milieu du rêve. En effet, vous rencontrerez fréquemment des sorcières au nez plus allongé et crochu que Cyrano lui-même. Vous combattrez des armées de hargneux potirons ne craignant que la marmite de Maïté, vous tenterez d'éviter les sadiques attaques de fillettes aux yeux globuleux, vous aurez la capacité de vous transformer en dragon dont le souffle carboniserait même des merguez congelées... Pour ce qui est des lieux, la variété est aussi de mise. Cimetière lugubre, champ de blé paré de moulins à vent auxquels il ne manque que Don Quichotte, fourmilière infestée d'étranges larves, navire fantôme filant dans les cieux étoilés, château fort assiégé

Ce pouvoir régénérant vous sera d'une grande utilité.

UN JEU IDÉAL POUR TOUS LES JOUEURS : UNE RÉUSSITE

Un éléphant bleu nageant au-dessus de votre tête... mais où s'arrêteront-ils ?



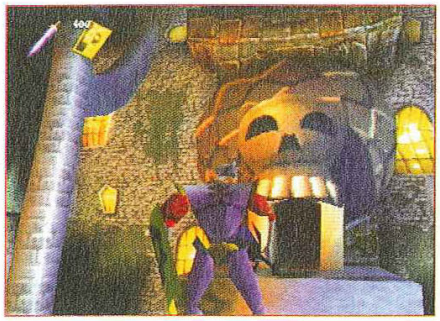
Vous laisserez-vous impressionner comme Don Quichotte ?

tions du célèbre Danny Elfman (Batman, Edouard aux Mains d'Argent entre autres), les 30 musiques originales écrites par le duo Andrew Barnabas et Paul Arnold vous transporteront au coeur du jeu. A la fois sombres, inquiétantes, majestueuses, elles sonnent toujours juste. Vous l'aurez compris, MediEvil mêle habilement ambiance enchanteresse, humour déjanté, richesse des situations et intérêt ludique pur. Rien que ça !

ASTIQUEZ VOS MÉNINGES

La dernière particularité de MediEvil provient de la qualité des énigmes auxquelles vous serez confrontées et qui, à elles seules, hissent ce titre au-dessus du lot. Sans être insurmontables, les énigmes dosées de manière progressive, sont relevées. Au début, tout commence simplement. Vous poussez des blocs, allumez des torches. Ensuite, vous devez comprendre des mécanismes légèrement plus complexes comme ceux de la forge. Puis, pour le plus grand plaisir des véritables aventuriers, tout s'emballe. Les énigmes s'enchaînent à un rythme d'enfer. Trouverez-vous les points névralgiques de chaque boss ? Résoudrez-vous les quatre inextricables charades de Justin des Bois ? Parviendrez-vous à découvrir le secret des runes du temps emprisonnant les démons des ténèbres ? Réussirez-vous à franchir la porte sacrée du Dragon millénaire ? Voici en vrac quelques exemples d'épreuves qui vous attendent au cours de vos pérégrinations. Mais alors qu'on reproche parfois à certains jeux, de proposer des énigmes tordues incompréhensibles pour le commun des mortels, MediEvil joue sur la logique pure. L'observation, une parfaite connaissance de vos items, et pas mal de persévérance sont les seuls élé-

La dernière incarnation de Zarok est assez surprenante.



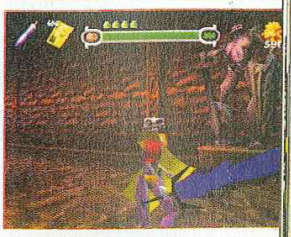
ments requis pour parvenir à ses fins, un peu comme dans la vie en somme.

ALORS PARFAIT?

Si MediEvil s'impose incontestablement comme le meilleur titre de sa catégorie, il n'atteint pas encore la perfection ludique ultime (même si la note 8 atteste qu'il fait partie des titres génialissimes tels que Resident Evil 2 ou bien Tekken 3). Une fois de plus, le jeu succombe quelque peu à la mode des titres qu'on finit un peu trop rapidement. Sans être aussi court qu'un Heart of Darkness, il ne vous faudra en gros qu'une dizaine d'heure pour en admirer la fin. Mais bon il vous restera encore tous les calices à trouver, et tous les passages et salles secrètes à découvrir, ce qui n'est pas rien ! De plus, nous aurions apprécié la présence de plus de sorts magiques aux pouvoirs phénoménaux. Toutefois, même si «qui aime bien châtie bien», sachons nous contenter de ce que ce titre exceptionnel nous propose. Techniquement extraordinaire, offrant une quête particulièrement variée, MediEvil s'impose comme LA nouvelle référence en matière d'action/aventure sur PlayStation. Un jeu indispensable !

LE HALL DES HÉROS

Au cours des niveaux, si vous parvenez à anéantir suffisamment d'ennemis afin de remplir le calice, vous aurez la possibilité d'accéder au Hall des Héros. Dans ce lieu légendaire, où seuls les plus valeureux sujets pourront pénétrer, vous obtiendrez de nouvelles armes, des fioles de vie ou bien de l'argent. Ce faisant, plus vous vous y rendrez, plus vous deviendrez puissant, mieux équipé. Autant ne pas vous le cacher. Votre objectif est de voir votre statue s'y dresser pour la postérité, mais aussi pour avoir le privilège de contempler la vraie fin du jeu... Alors que la chasse aux calices commence !



Ce genre d'explosion provoque fréquemment de sauvages réactions en chaîne.

MEDIEVIL - 349 F

8 DESIGN : Niveaux sublimes et très variés, millions de détails. Tout bonnement enchanteur.

10 MUSIQUE ET SON : Des musiques somptueuses mêlées à d'excellents bruitages.

7 DURÉE DE VIE : Variable selon votre niveau, elle sera un poil trop courte pour les habitués.

6 ORIGINALITÉ : Une aventure d'actions, de plates-formes, truffée d'énigmes et de quêtes.

8 JOUABILITÉ : Un réel bonheur ! Sir Daniel répondra toujours au doigt et à l'œil.

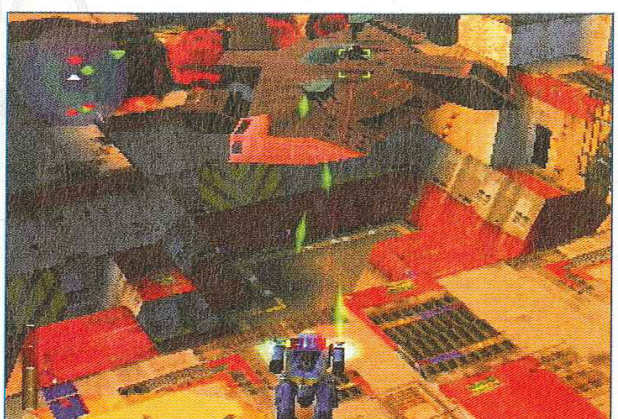
9 TECHNIQUE : Moteur 3D impressionnant. Des textures fines et variées. Du grand art.

POUR QUEL PUBLIC ?
Titre fédérateur qui devrait satisfaire chacun, du petit frère baroudeur à la grand-mère réfléchie.

8 NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ
Grâce à MediEvil, la PlayStation donne naissance à un titre techniquement irréprochable et procurant un plaisir ludique incommensurable. Intelligent, fin, loufoque, varié, mais surtout intéressant, MediEvil s'impose comme un incontournable de cette fin d'année.

Par Jean Santoni

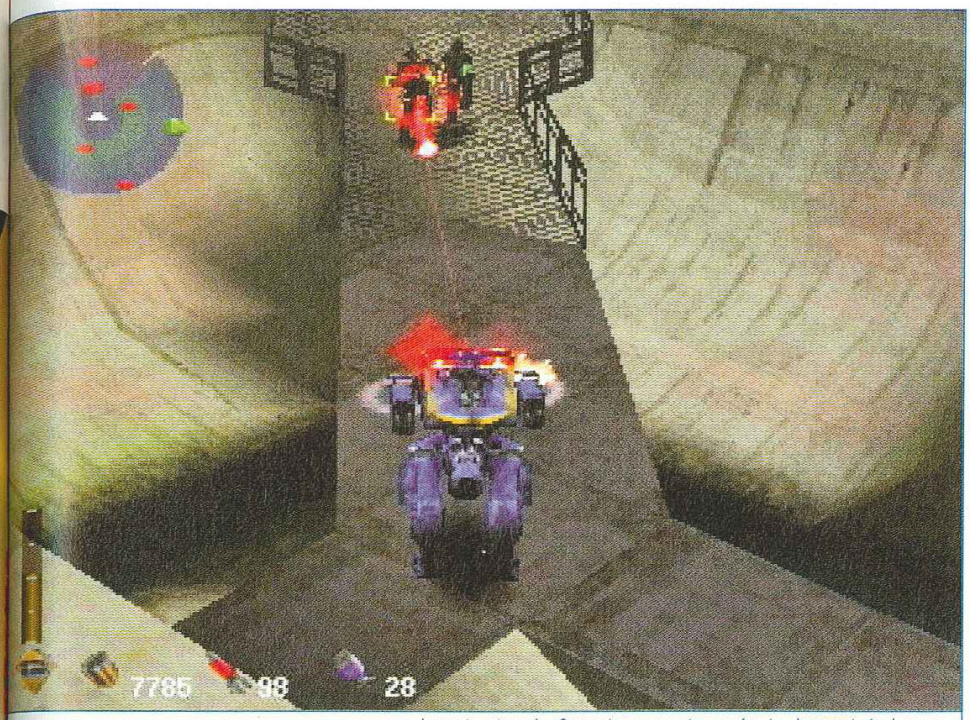
Petit frère inavoué de la série des Strike, Future Cop : L.A.P.D. vous plonge dans l'enfer de la criminalité. Ambiance cyber-punk et carnage à la Robocop pour un shoot inattendu qui ne manque ni de pêche ni d'intérêt.



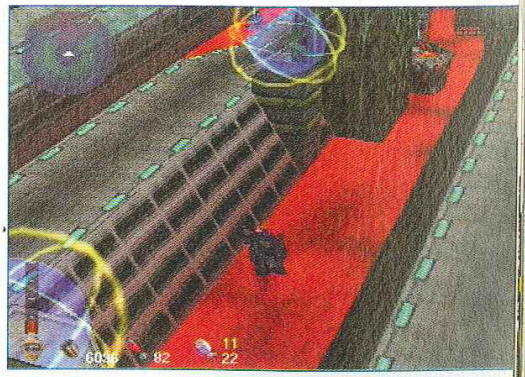
FUTURE COP L.A.P.D.

EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
DISPONIBLE EN OCTOBRE

FICHE TECHNIQUE	
GENRE	SHOOT TACTIQUE
EDITEUR	ELECTRONIC ARTS
DISTRIBUTEUR	ELECTRONIC ARTS
NOMBRE DE JOUEURS	1 OU 2
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	3
CONTINUES	SAUVEGARDES
MEMORY CARD	OUI (1 BLOC)
SON EN	STÉRÉO



Les animations des fantassins sont vraiment réussies. Leurs cris également...



UNE RÉUSSITE LUDIQUE ET TECHNIQUE DE PLUS POUR ELECTRONIC ARTS

Los Angeles, 15 septembre de l'an de grâce 2098. Comme tous les criminologues de la planète le redoutaient, la cité des anges est finalement passée du côté obscur. Trafiquants de drogue, camés psychopathes, robots dégénérés, serial killers, gangs, sectes... Cette ville jadis considérée comme l'incarnation même du rêve américain par les grossistes du Sentier n'est plus qu'un immense champ de bataille où s'affrontent sans aucune pitié les pires démons du grand banditisme. Non, décidément, mieux vaut ne pas laisser traîner son fils dans les artères décharnées de cette mégalopole inhumaine où règnent en maîtres mort et désolation.

UN MECH, UN VRAI

Face à cette montée en puissance de la violence, l'homme démuni a dû réagir pour combattre plus efficacement les agissements des barons du crime. En partant du principe que le meilleur remède est encore de combattre le Mal par le Mal, les autorités policières de Los Angeles et la haute technologie militaire se sont associées pour donner naissance à une arme d'un genre nouveau. Le nouveau bras droit de la justice : j'ai nommé ED 209... heu, non... X1 Alpha. De loin, par temps de brouillard avec les lunettes quadruple foyers de votre copine bigleuse et boutonneuse, X1 Alpha pourrait ressembler à un énorme poulet : deux pattes, une tête... logique. Dans notre jargon à nous, on appelle ça un Walker. Une unité de combats mécanique lourdement armée et pilotée par un humain. En clair, un tank sur pattes.

I AM THE LAW

C'est sûr, aux commandes d'un engin aussi sophistiqué, l'homme se sent rassuré. Et puis c'est vachement maniable, surtout en analogique. Regardez, je peux marcher à différentes allures, reculer, sauter, manoeuvrer sur les côtés, monter des escaliers et certaines pentes abruptes ; ça autorise vraiment des mouvements offensifs variés et subtils. En plus je n'ai même pas besoin de quitter le cockpit de mon engin pour ouvrir les portes. Il me suffit de déclencher des mécanismes en me connectant aux terminaux... Scrouiiich... Oups ? C'est quoi ce bruit ? Tiens, c'est bizarre, j'ai la papatte qui colle tout à coup, y a comme un truc gluant dessous. Zut ! J'ai écrasé un piéton ! Ben ouais, ça fait aussi partie des techniques de contrôles de foule. L'autre particularité de X1 Alpha est de pouvoir se métamorphoser en overcraft. Très pratique pour prendre de l'élan et faire un saut gigantesque, passer des zones marécageuses ou bien encore descendre d'une structure élevée avec la grâce d'une plume. Décidément, on n'arrête pas le progrès.

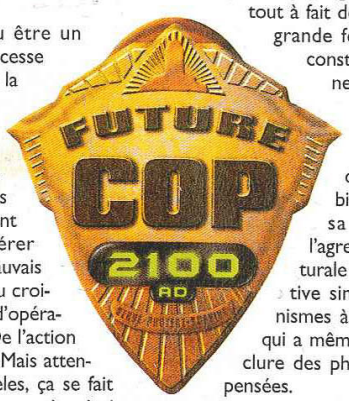
DAMAGE INCORPORATION

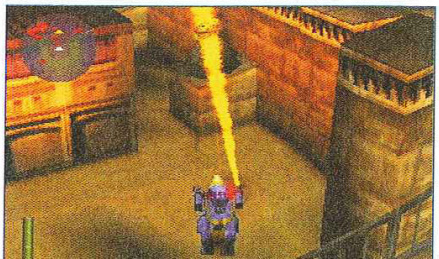
Pour faire respecter la loi, vous disposez bien entendu d'un armement évolutif conséquent qu'il sera possible de configurer assez librement avant

chaque sortie. Si l'inspecteur Harry utilisait un flingue qui emportait les têtes comme le vent emporte un chapeau, vos armes, elles, éparpillent au quatre coins cardinaux la tête, les bras, les jambes et le tronc des vos agresseurs. Il y en a pour tous les goûts : gatling, canons à ondes de choc, mitrailleuses laser, mortiers, missiles... On a même droit à des cyber-dogs. De fins limiers cybernétiques que vous pourrez jeter sur les fuyards ou les snipers sournois. En tout, ça fait une quinzaine d'armes up-gradable. Côté précision, là encore la technologie nous a gâté. Un pointeur laser désigne l'ennemi le plus proche et le système d'acquisition permet de changer de cible à tout moment par simple pression d'une touche. Facile. Petite contrainte : l'angle de tirs de X1 Alpha, contrairement à celui d'un char, n'est que de 180 degrés. A vous de surveiller vos arrières en optimisant l'utilisation du radar.

SERVIR, PROTÉGER ET SURVIVRE ?

Personnellement, j'ai beau être un bleu (mon contact radio n'a de cesse de me le répéter), la devise de la L.A.P.D. - Servir, protéger et survivre - me paraît peu adéquate. Je remplacerais volontiers le dernier mot par "détruire". Hormis de petits interludes en cours de mission qui consistent à escorter une ambulance, libérer des prisonniers ou tirer d'un mauvais pas des collègues pris dans un feu croisé, il s'agit la plupart du temps d'opérations de destruction de masse. De l'action non-stop, façon guérilla urbaine. Mais attention, dans la police de Los Angeles, ça se fait avec subtilité. Foncer dans le tas ne mène à rien sinon à votre trépas. Il faut savoir jouer à cache-cache avec l'ennemi, prendre son temps pour identifier les cibles prioritaires, choisir l'arme la mieux adaptée à la situation et se servir de sa carte satellite pour repérer les points de ravitaillement (indispensable !). Bref, exploiter le plus efficacement possible les capacités de X1 Alpha. Un shoot intelligent et tactique donc, proche dans son concept de la célèbre série des Strike même si le scénario et l'habillage des briefings (en français) ne témoignent pas tout à fait de la même sophistication. L'autre grande force de ce titre réside dans la construction de ses niveaux. Une bonne dizaine tout bonnement gigantesque et construite en étage. Au fur et à mesure de vos expéditions punitives ces derniers deviennent de plus en plus alambiqués obligeant le joueur à penser sa progression pour dénicher l'agresseur. Une complexité architecturale bienvenue qui compense la relative simplicité des puzzles (des mécanismes à activer la plupart du temps) et qui a même permis aux développeurs d'inclure des phases de plates-formes fort bien pensées.



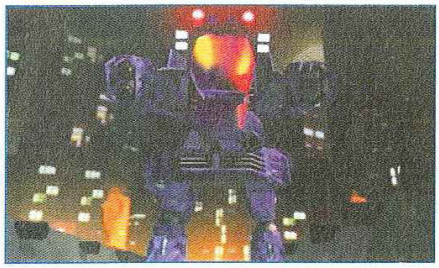


DEUX JEUX EN UN !

Ce n'est pas tout. En plus du mode campagne que vous aurez la possibilité de jouer à deux en coopération (voir encadré), Future Cop a l'avantage de proposer un mode tactique plutôt rigolo appelé assaut de secteur. Il s'agit en fait d'un mini-wargame en temps réel comprenant une cinquantaine de missions. Le but est simple : conquérir le camp de l'adversaire en infiltrant un de vos overtanks dans sa base. Vous pouvez fabriquer des unités de combats et de défense (hélico, tank, avions, tourelles etc), couvrir leurs progressions et prendre le contrôle

Votre pointeur laser repère automatiquement les cibles hors champ de vue. Pratique.

UN SHOOT TACTIQUE DIFFICILE MAIS PLUS ABORDABLE QUE NUCLEAR STRIKE



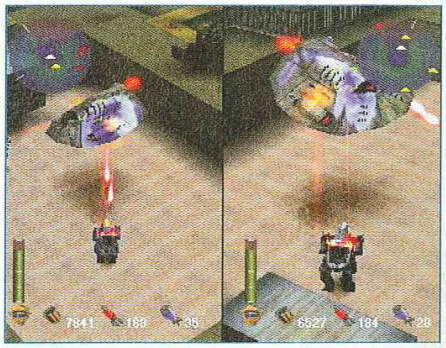
porte un certain nombre de crédits, et que ces derniers sont nécessaires au déploiement de nouvelles troupes, le joueur doit constamment aller chercher des poux à l'adversaire. Si les unités disponibles sont relativement limitées et l'aspect tactique assez primaire, il faut reconnaître que ce mini-wargames ne manque pas de dynamisme et se révèle vraiment convivial lorsqu'on joue avec un adversaire humain. Contre le CPU, c'est une autre paire de manches. Le rythme devient rapidement infernal, et le découragement finit par l'emporter.

UN SANS FAUTE

En jetant un coup d'oeil à Future Cop, on pourrait penser que le jeu a été programmé par les développeurs de Nuclear Strike tant il est techniquement proche de la série fétiche d'Electronic Arts. On retrouve la même touche graphique et ce même souci du détail qui a fait le succès des Strike. Pourtant c'est une équipe différente qui s'est occupée de ce titre. Une fois encore, le résultat est vraiment au-dessus de tout soupçon. D'abord le moteur 3D est d'une fluidité exemplaire. L'action est rapide et les ralentissements parasites en mode solo se font relativement discrets même lors des échauffourées massives. Un petit exploit quand on sait que la caméra recalcule constamment l'angle de vue en fonction des reliefs et des obstacles pour donner au joueur une vision optimale du terrain. Rares sont les fois où vous pourrez accuser le cameraman de faire du Lelouche. Et si en mode deux joueurs, il est vrai que l'action perd un peu en fluidité, la jouabilité s'en trouve toutefois épargnée. Les développeurs ont également eu recours aux techniques de key frame et de motion capture pour animer les ennemis et c'est plutôt réussi. L'environnement graphique quant à lui témoignent d'une variété et d'un réalisme assez inhabituel. Les esprits zélés pourront cependant reprocher à certaines maps (Venice beach en particulier) d'être un peu dépouillées. Les textures des structures sont en revanche très fines ; sur certaines on note même de l'environment mapping. L'ensemble tourne en mid rez' (presque de la haute résolution !) et une vraie recherche a été effectuée au niveau du design des unités de combats dont le nombre est tout simplement ahurissant. Enfin, les effets pyrotechniques associés aux secousses de l'écran et aux vibrations du Dual Shock contribuent à renforcer le caractère apocalyptique des affrontements. Mmm, voyons voir, il y a bien un ou deux petits défauts qui traînent par là ? C'est vrai, les musiques, assourdissantes, soutiennent assez mal vos infiltrations. Mieux vaut encore les couper pour profiter pleinement des appels radio qui donnent pas mal d'indices. L'absence de transition vidéo entre les objectifs déçoit un peu également. Au final, difficile de ne pas être séduit par cette vision pessimiste du futur signée Electronic Arts. Une réserve cependant : si Future Cop se révèle être plus abordable que Nuclear Strike, il reste néanmoins hors de portée des joueurs débutants. Ah ! j'ai un code 7, et c'est dans mon secteur, je dois vous laisser...

JE TOMBE, TU TOMBES

Une première ! Future Cop donne la possibilité de jouer les campagnes contre le crime, à deux en coopération. L'écran est alors divisé verticalement pour une meilleure visibilité. Pour éviter que l'un des joueurs prennent plus de risques que l'autre, ces malins de programmeurs ont prévu une jauge de vie unique commune aux deux Walker. Cette particularité oblige les joueurs à assurer leur couverture mutuellement et à se répartir les rôles lors des passages délicats. Les infiltrations peuvent devenir très tactiques. Techniquement, le moteur 3D assume plutôt bien la complexité des calculs, et malgré quelques ralentissements pardonnables, le plaisir de jeu reste intact. Une option qui justifie à elle seule l'achat de ce shoot.



Pas de psychologie ! Les techniques de contrôles de foule sont la plupart du temps radicales !

FUTURE COP : L.A.P.D. - 369 FRS Memory card · Compatible analogique

7 DESIGN : Un design futuriste cyber-punk très froid. Unités variées et parfaitement modélisées.

7 MUSIQUE ET SON : Des musiques zarb'. Ambiance et commentaires en français.

7 DURÉE DE VIE : Des niveaux immenses, un mode 2 joueurs réussi et une bonne difficulté.

7 ORIGINALITÉ : L'univers est bien travaillé et certaines missions réservent des surprises.

8 JOUABILITÉ : Le pad analogique apporte un plus. Commandes instinctives.

8 TECHNIQUE : Pas de bugs, peu de ralentissements, des effets spéciaux et des zooms puissants.

LE COMPARATIF : MIEUX QUE NUCLEAR STRIKE, MOINS BIEN QUE RIEN.

POUR QUEL PUBLIC ?
Un peu plus abordable que Nuclear Strike, Future Cop devrait ravir les amateurs de shoots intelligents.

7 NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ
Future Cop est une réussite. Seul son niveau de difficulté rebutera les néophytes. Pour le reste c'est du tout bon. L'action est intense sans être primaire, les niveaux sont bien conçus et le jeu en coopération assure une durée de vie appréciable. Le meilleur shoot tactique de la console.

Par Jean Santoni

Il aura suffit d'une petite année pour voir débarquer sur notre console préférée le deuxième volet de Moto Racer. Une suite de plus donc dans notre quotidien vidéo-ludique qui, malgré quelques maladresses, fait preuve d'une réelle générosité.

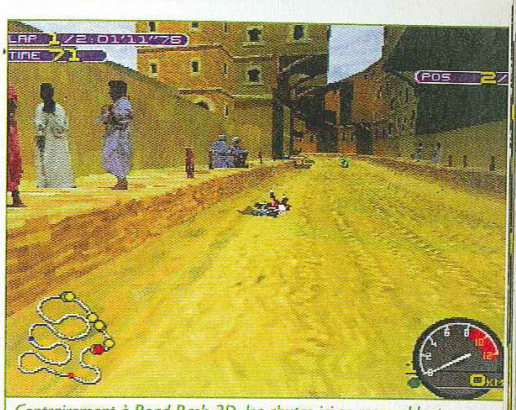
MOTO RACER 2

EDITEUR :
DELPHINE SOFTWARE
DISPONIBLE
EN OCTOBRE

FICHE TECHNIQUE	
GENRE	COURSE DE MOTOS
EDITEUR	DELPHINE SOFTWARE
DISTRIBUTEUR	ELECTRONIC ARTS
NOMBRE DE JOUEURS	1 OU 2
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	3
CONTINUES	SAUVEGARDES
MEMORY CARD	OUI (1 BLOC)
SON EN	STÉRÉO

Vous pouvez déclencher un wheeling pour accélérer violemment.

TOUTES DES YAMAHA SAUF MAMAN !



Contrairement à Road Rash 3D, les chutes ici se ressemblent toutes et sont assez mal rendues.

Allons, allons, ne faites pas la moue comme ça. Je sais, il n'y a rien de plus horripilant que de lire derrière un titre de jeu le chiffre 2. Mais que voulez vous, après avoir vendu un peu plus de 150 000 exemplaires de Moto Racer en France (un véritable exploit pour un soft consacré aux deux roues), Delphine Software ne pouvait décidément pas laisser échapper une telle opportunité, d'autant que la concurrence sur ce créneau est pour ainsi dire quasi-inexistante. Argent facile penseront certains ! Alors vraie suite ou réactualisation éhontée ? Un peu des deux en fait, n'en déplaise à Thierry Gaerthner et à son équipe.

WHAT'S UP DOC' ?

Globalement, l'esprit Moto Racer reste intact. On retrouve dans ce second volet tout ce qui a fait la réputation de la précédente mouture, à savoir des sensations de vitesse vraiment grisantes, la possibilité de serrer entre ses cuisses virtuelles deux types de montures (sportives et cross) et une prise en main très intuitive. De ce côté-là donc pas de révolution à attendre. Moto Racer 2 est le frère jumeau de Moto Racer. En fait, le changement le plus radical se situe principalement au niveau des options de jeu. Derrière des menus toujours aussi sobres, le joueur découvre une avalanche de nouveautés. Là, il faut bien reconnaître que les développeurs ont vu les choses en grand. Oubliez les 10 malheureux circuits de Moto Racer, désormais vous pourrez courir sur 32 tracés tortueux ! La ville, la campagne anglaise, le désert et ses fatmas, la forêt et ses sentiers bordés de pinèdes ou les temples aztèques, Moto Racer 2 vous fait voir du pays. Des thèmes graphiques inédits vraiment variés, auxquels il sera possible de rajouter une touche d'exotisme en jouant sur les conditions météorologiques (pluie ou neige) et le moment de la journée où se déroule la course (jour ou nuit).

TOUJOURS PLUS

Autre bonne surprise, les modes de jeu se sont un peu étoffés. Si le mode entraînement permet toujours de travailler ses trajectoires sur les circuits du championnat et ceux que vous aurez déverrouillés au fil des parties, de petits plus ont fait leur apparition et rendent ce mode un peu plus souple qu'il ne l'était auparavant. Ainsi, vous pourrez paramétrer le nombre de tours (de 1 à 6) et attaquer les temps de référence des tracés. Quel dommage cependant que les développeurs aient omis d'implémenter un «ghost» pour rendre l'entraînement plus motivant. Mais les modifications les plus significatives concernent le mode championnat. Ce dernier propose maintenant 5 épreuves différentes : le Super Bike dans lequel vous pilotez uniquement des sportives, le Super Cross, le Dual Sports qui vous fera alterner entre les deux styles de pilotage, l'Ultimate Championship auquel vous aurez accès en finissant premier dans les autres championnats et surtout le Custom Championship qui nous amène à aborder l'option de jeu la plus intéressante de ce produit.

En cross, il est possible de faire des figures acrobatiques. Pourquoi ne pas avoir prévu un mode free style ?

UNE OPTION EN OR !

Le Custom Championship permet en effet de disputer des courses sur les circuits que vous avez créés. Voui, monsieur, Moto Racer 2 dispose d'un éditeur de circuits ! Une option ultra simple d'accès puisque

MOTO RACER 2 EN DÉTAIL

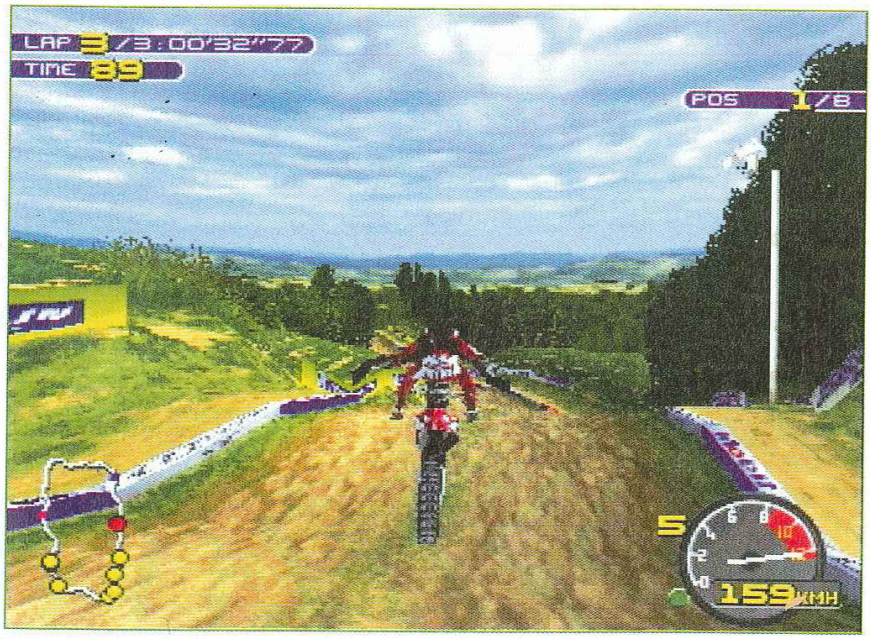
LES PLUS

32 circuits.
De bonnes sensations de vitesse.
Un éditeur de circuits.
Un mode multi-joueurs réussi.
Un mode championnat complet.
Plein de modes cachés (mirror, reverse, motos naines).
Compatible Dual Shock.

LES MOINS

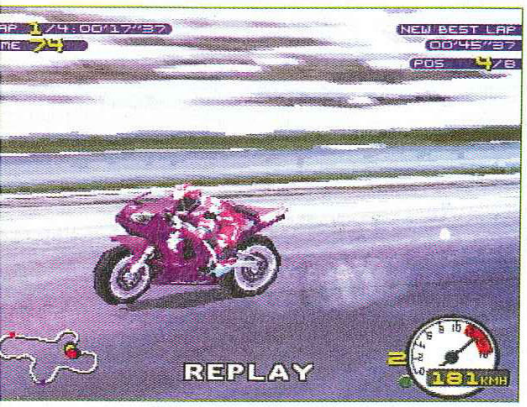
Seulement 7 concurrents.
Une esthétique contestable.
Un mode simulation décourageant.
Peu de différences techniques avec Moto Racer.
Des chutes peu réalistes.

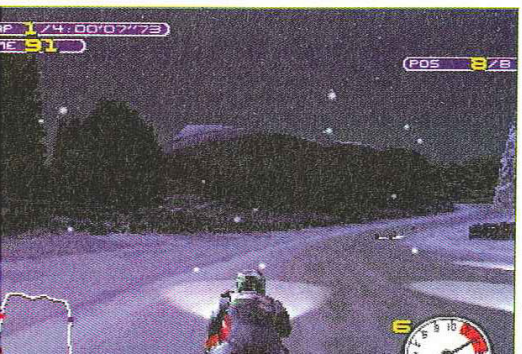
contrairement à celui de Jeremy McGrath Super Cross par exemple, vous n'aurez pas à vous prendre la tête à assembler correctement des tronçons de route. Il suffit de sélectionner l'un des 32 circuits du jeu et de le remodeler à sa guise ou bien de travailler à partir d'un simple cercle. Vous pouvez choisir votre thème graphique parmi quatre, paramétrer les conditions météo, modifier le relief, étirer le circuit, le raccourcir, décider de l'emplacement des check point... Tout est possible ou presque. En fait pour être honnête, il existe quand même une contrainte : votre création doit respecter les lois terrestres de la géométrie et les croisements ne sont pas autorisés ! Si une portion du circuit est estimée trop dangereuse ou irréaliste, l'éditeur la fait clignoter en rouge jusqu'à se qu'elle soit configurée correctement. Même si les possibilités restent assez vastes, on aurait souhaiter pouvoir délirer un peu plus, notamment sur la hauteur des bosses mais bon, c'est déjà pas mal. Vous pouvez bien évidemment sauvegarder ces circuits sur Memory Card, il ne vous en coûtera qu'un bloc pour la totalité de vos oeuvres. Ensuite libre à vous de les intégrer à un championnat ou de les tester avec un autre pote en mode multi-joueurs.



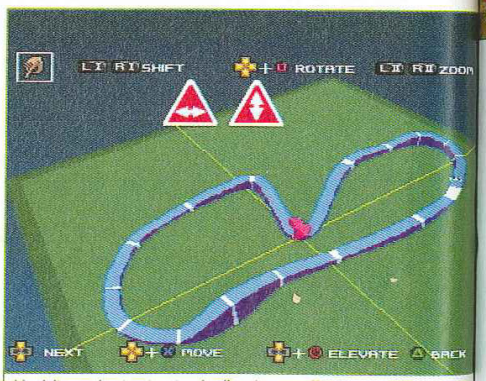
SIMULATION OU ARCADE ?

Grande question. Bien que Moto Racer 2 propose ces deux styles de pilotage, le titre de Delphine Software reste très orienté arcade. Ne vous attendez pas à du Gran Turismo sur deux roues, vous risqueriez d'être déçu. Les développeurs ont cependant agencé de façon assez maladroite le mode simulation. Pourtant les modèles de pilotage sont plus agréables qu'en arcade. Le grip des pneus est mieux restitué, les pertes d'adhérence sont vraiment flippantes, la météo influence le comportement routier, enfin, le poids des motos nettement plus lourd requiert un pilotage assez pointu. Au pad analogique vibrant, les sensations deviennent tout simplement extrêmes. Bref, tout irait pour le mieux dans le meilleur des mondes si les tests de collision avec certains éléments du décor n'étaient pas aussi sévères, voire aberrants. Ce mode ne tolère carrément aucune erreur de conduite. Que vous rouliez à 100 ou 300 km/h, la moindre touchette avec un bas côté, de la neige ou un muret se traduit inéluctablement par une vautre humiliante, le genre de chute qui vous fait descendre dans les abîmes du classement ! Rgnnn ! C'est peut-être super réaliste mais cet excès de zèle finit par gâcher tout plaisir de pilotage.





Plutôt que ces gamelles systématiques, nous aurions préféré voir la moto frotter contre les rambardes de sécurité un peu comme dans Road Rash 3D ou bien ralentir violemment lors des contacts avec les rebords de la route avec une perte d'adhérence qui aurait obligé le joueur à batailler pour retrouver le contrôle de sa monture. C'eut été amplement pénalisant. Du coup, il vous faudra beaucoup de pratique et le flegme d'un moine Shaolin pour parvenir à maîtriser les tracés les plus élémentaires et finalement profiter de ce mode. En arcade, c'est l'inverse : du plug'n play dans toute sa splendeur. Le pilotage devient super simpliste, vous pouvez tourner en effectuant des wheelings (roues arrières), les bécanes plus légères permettent de négocier les courbes de façon surréaliste et les chutes se révèlent être assez rares, à moins d'un choc frontal avec un mur, vous serez tout au plus ralenti ou dévié de votre trajectoire. Certes, le réalisme du pilotage s'en trouve considérablement amoindri et les sensations sont différentes mais au moins le joueur s'amuse comme un petit fou le doigt constamment appuyé sur le bouton d'accélération.

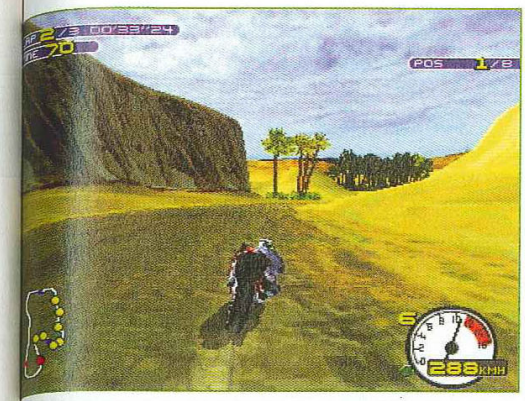


Un éditeur de circuits simple d'accès qui offre des possibilités assez larges.

UN JEU DE MOTOS DYNAMIQUE ET CONVIVIAL MAIS SUPER CLASSIQUE

ET LA TECHNIQUE DANS TOUT ÇA ?

A force de causer, on en oublierait presque d'aborder le chapitre technique. Un mot vient à l'es-



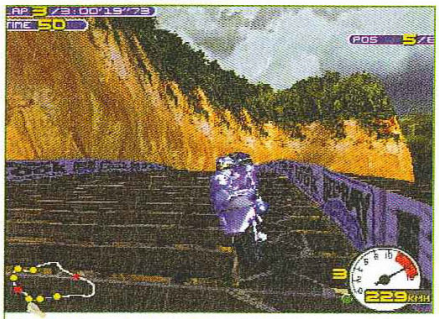
Les vibrations du Dual Shock permettent de mieux sentir la route et les pertes d'adhérence.

motos notamment), mais rien de révolutionnaire à signaler. Graphiquement, le jeu a quand même pris un sacré coup de vieux. Allez, osons, par endroit, c'est limite moche (Temple aztèque, circuit en forêt). Gran Turismo et Colin McRae Rally nous ont prouvé qu'il était possible d'approcher une certaine perfection esthétique alors pourquoi ne pas avoir procédé à un grand ravalement ? Franchement, vu la grossièreté des textures, un petit coup de Profiler aurait été le bienvenu. On retrouve également les problèmes de clipping de la précédente version. Heureusement, Moto Racer 2 se rattrape grâce à son animation. Et là ça décoiffe. Rapide et relativement fluide quel que soit le nombre de concurrents présents simultanément à l'écran.

Tiens pendant que j'y suis, pour optimiser l'impression de vitesse, voici une petite suggestion : posez un ventilateur sur votre téléviseur, jouez en vue bulle et demandez à votre petit frère de balancer des mouches mortes ! Sensations garanties. Sinon, les mouvements des motards semblent toujours aussi réussis. Votre pilote se déhanche avec souplesse, baisse la tête lors des accélérations, bascule vers l'avant en cas de gros freinage, etc. En cross les attitudes sont un peu plus raides mais c'est toujours aussi poilant de faire le pitre en lâchant son guidon ou en faisant le grand écart. Enfin, si le mode 2 joueurs souffre d'un clipping assez prononcé, il conserve le fun des parties solo.

MÉDAILLE D'ARGENT

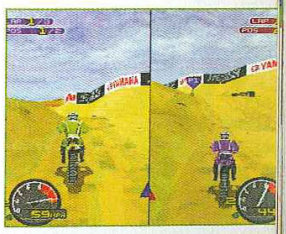
Malgré les indéniables qualités de Moto Racer 2, notre rédaction ne peut s'empêcher de lui préférer Road Rash 3D. Un soft qui, s'il ne joue pas tout à fait sur le même registre, se révèle bien plus fun et abouti, tant techniquement qu'en terme de pilotage. Les amateurs de courses de motos pures et dures pourront néanmoins se laisser tenter par le speed et la convivialité de ce titre efficace mais trop classique que nous aurions tous souhaité ici un peu plus ambitieux et novateur.

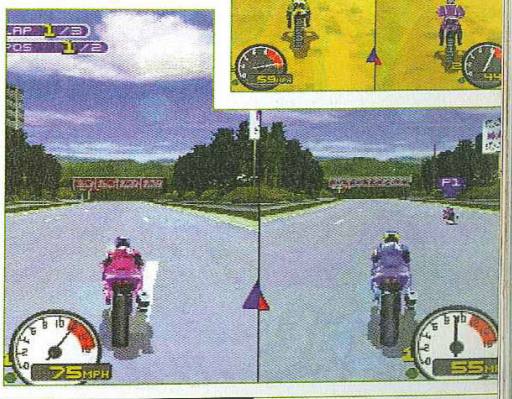


Des graphismes inégaux et des défauts techniques hérités du premier épisode.

CONVIVIAL ET EFFICACE

Bonne nouvelle ! Le mode deux joueurs est relativement bien conçu. L'impression de vitesse conserve son dynamisme, il est possible de splitter l'écran horizontalement ou verticalement et la visibilité est relativement bonne malgré un clipping bien présent et une finesse graphique discutable. Enfin vous pourrez disputer une course simple, opter pour un championnat ou défier votre camarade de jeu sur les circuits créés via l'éditeur. Petite déception : les concurrents gérés par le CPU ont préféré jouer les autistes. Vous ne serez donc que deux sur les circuits. Enorme déception : initialement, Delphine Software avait prévu que le mode multi-joueurs se jouerait à quatre en écran splitté. Cette option est passée à la trappe .





MOTO RACER 2 - 369 F Memory card Compatible analogique

6 DESIGN : Les décors sont variés mais les textures manquent vraiment de finesse.

5 MUSIQUE ET SON : Bruitages réalistes. Du sous-Satriani en guise de ziques.

7 DURÉE DE VIE : 32 circuits, deux styles de pilotage et un éditeur de circuits. Pas mal.

3 ORIGINALITÉ : A part l'éditeur de circuits, pas grand-chose à signaler. C'est une suite, quoi.

7 JOUABILITÉ : Au pad analogique, c'est un vrai plaisir. Tests de collision crispants .

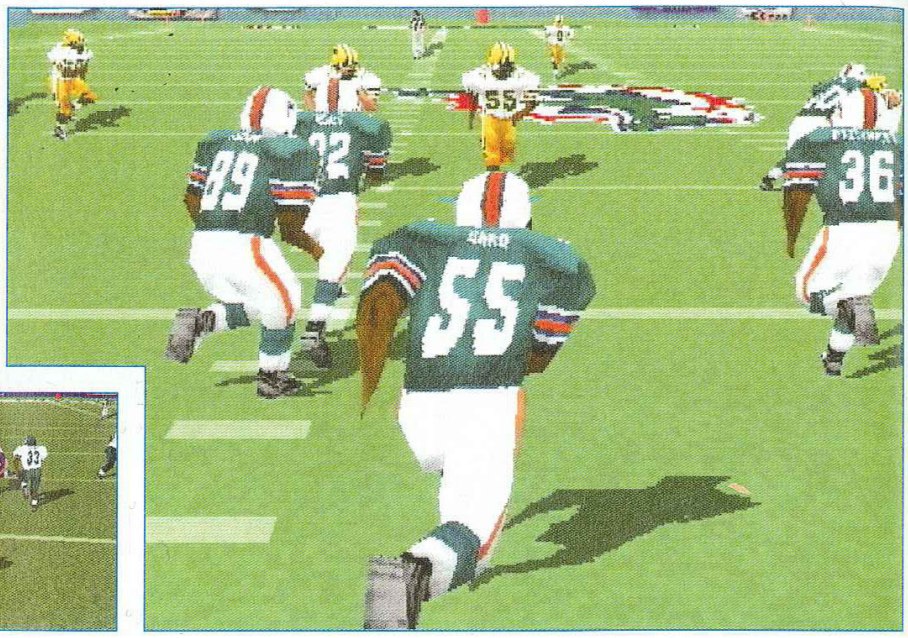
7 TECHNIQUE : Pas mal de clipping, des textures grossières mais un moteur de jeu très rapide.

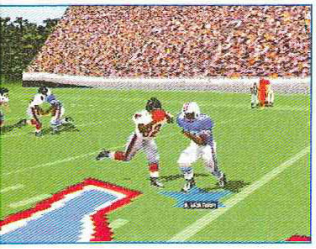
POUR QUEL PUBLIC ?
Un jeu de motos 100 % arcade, simple d'accès, qui s'adresse à un large public.

7 NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ
Road Rash 3D est plus amusant, mais MR2 est un bon jeu de courses qui ravira les fans de 2 roues. L'éditeur de circuits apporte un plus indéniable, les options sont cette fois plus riches et on retrouve ce qui a fait le succès de la première mouture : la vitesse. Classique mais efficace.

Par Jean Santoni

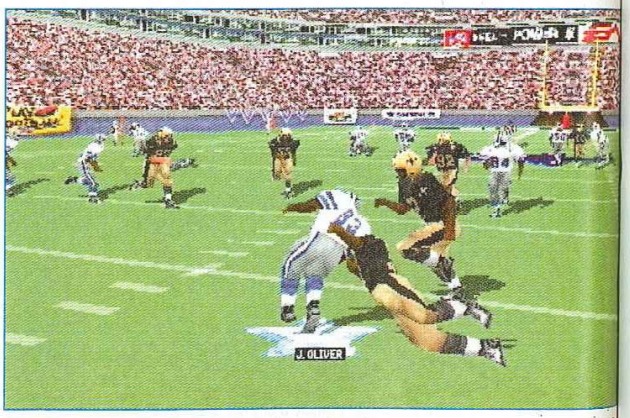
Avec Madden NFL 99, EA Sports nous donne un avant goût de ce que sera sa nouvelle cuvée sportive. Et ça promet ! Un grand moment de football ricain sur PlayStation qui, malheureusement, risque de passer un peu inaperçu au pays des fromages qui puent !





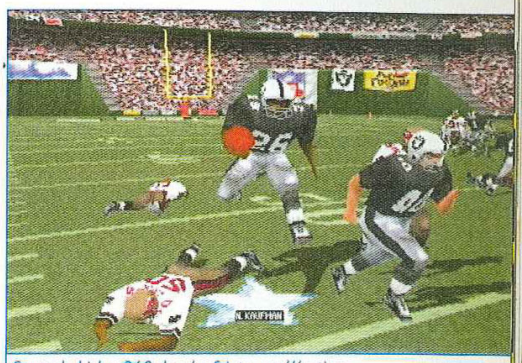
MADDEN NFL 99

EDITEUR : EA SPORTS
DISPONIBLE EN OCTOBRE



FICHE TECHNIQUE	
GENRE	SIMU DE FOOTBALL U.S.
EDITEUR	EA SPORTS
DISTRIBUTEUR	ELECTRONIC ARTS
NOMBRE DE JOUEURS	1 À 8
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	3
CONTINUES	SAUVEGARDES
MEMORY CARD	OUI (28 BLOCS)
SON EN	STÉRÉO

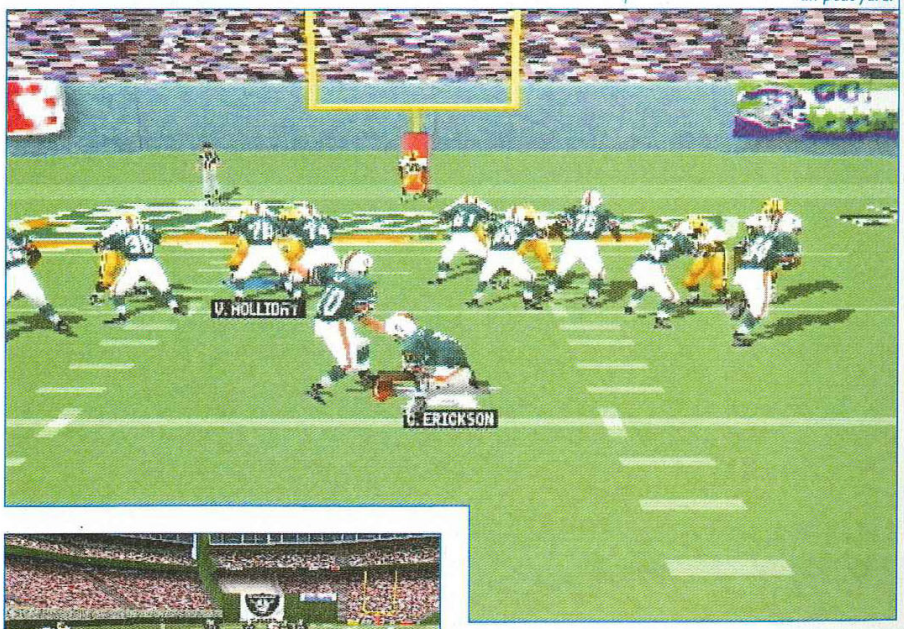
UN SPORT UN PEU DIFFÉRENT DE LA BALLE AU PRISONNIER



Sauts de biche, 360 degrés, feinte, accélération... Les possibilités offensives sont vastes.

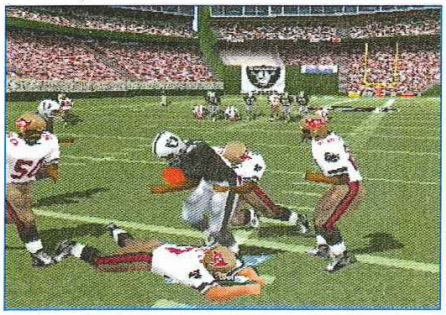
Ce n'est pas une révélation, le football américain en France n'intéresse pratiquement personne. Prenez par exemple ma tante (l'archétype de la mama corse, sans la cagoule toutefois), collez-la devant Canal + le soir où les 49 Ers affrontent les Dallas Cow Boys ; il y a de fortes probabilités pour qu'au bout de quelques secondes elle ouvre son Télé 7 Jours pour lire les résumés quotidiens des Feux de l'Amour, ce qu'elle n'avait pas fait pendant les matchs de la Coupe du Monde, je tiens à le préciser. C'est certain, tous ces mecs inconnus larges comme des armoires normandes qui écorchent la pelouse de leurs crampons pour se jeter à toute vitesse les uns sur les autres en poussant des hurlements de sauvages, ça dépasse un peu notre conception du sport. C'est vraiment dommage de s'arrêter à une image aussi peu représentative de cette discipline hautement physique et tactique, car EA Sports nous livre une fois encore un petit chef-d'oeuvre de la simulation sportive.

Vous pouvez encore vous débattre pour gagner un petit yard.



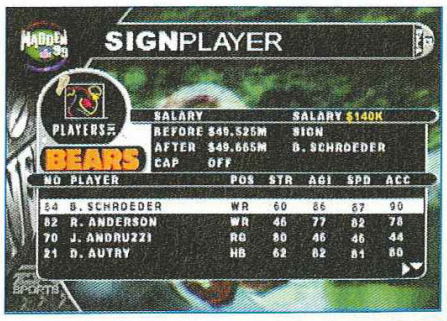
LE SPECTACLE SELON EA SPORTS

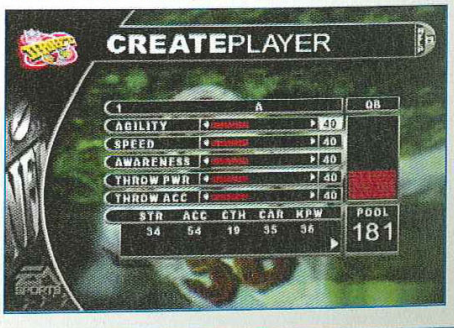
En seulement quelques mois, les choses ont changé de façon radicale. Mais ça, nous commençons à en avoir l'habitude avec EA Sports. En effet, un gouffre sépare la version 98 assez hésitante techniquement, du millésime 99 et ce, tant du point de vue de la réalisation que de celui du gameplay. Parler de réactualisation serait alors bien injuste. Première grosse baffe, la qualité de la motion capture. Des mouvements si fluides et si réalistes qu'il devient difficile de ne pas interrompre les rencontres pour tout simplement perdre un peu de temps dans le mode ralenti. Vous y découvrirez à chaque visionnage de nouveaux patterns d'animation : les joueurs roulent par terre suite à un sack violent, se débattent pour échapper aux défenseurs et gagner quelques yards avant d'être plaqués définitivement, feignent, pivotent sur eux-mêmes, s'observent, tournent la tête pour suivre la trajectoire du ballon, s'envolent dans les airs pour intercepter les passes... Un spectacle rendu possible grâce à une motion blending plus performante qui assure une meilleure liaison entre les différentes phases d'animation. Pour vous donner un ordre de comparaison, la motion capture de Madden surclasse celle de Coupe du Monde 98. C'est plutôt bon signe pour FIFA 99, non ? On retrouve ce professionnalisme également dans les graphismes. La modélisation des joueurs est



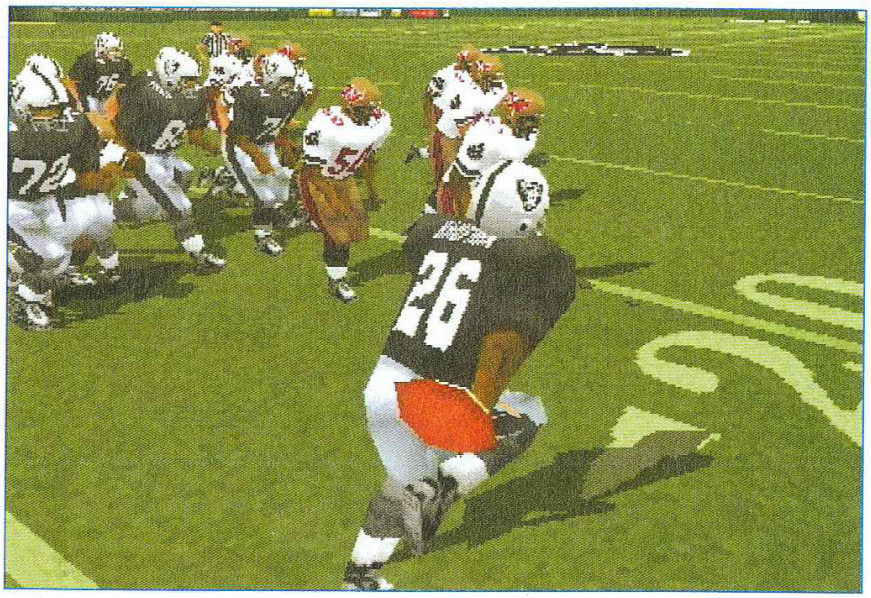
ZE DÉFAUT

■ *La simulation est truffée d'options intéressantes, la réalisation est au top mais les menus, eux, témoignent d'une lourdeur et d'un habillage mortuaire peu convivial. Du blanc, du noir, bonjour la déprime. On regrettera également le manque de rapidité de l'interface véritablement exaspérante. Mais bon, quand on aime....* ■



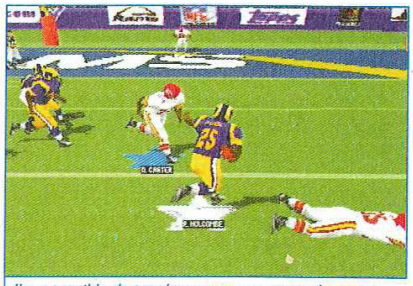


exempte de tout reproche et le jeu tourne en moyenne résolution. Là encore hormis de discrets enchevêtrements de polygones, c'est du travail soigné. Une petite faute esthétique cependant : la pixellisation outrancière de certains emblèmes sur la pelouse lors des zooms, mais bon c'est vraiment histoire de chipoter, allez, va, on pardonne. L'IA quant à elle est, vous vous en doutez, au top ; représentative des dernières productions de l'éditeur. Les réactions de l'adversaire sont vives et vous pouvez faire confiance aux membres de votre équipe dont les assistances se révèlent tout à fait logiques. Mais attention le CPU est un dur à cuire et il faudra beaucoup de pratique avant de pouvoir profiter pleinement des possibilités de cette simulation.

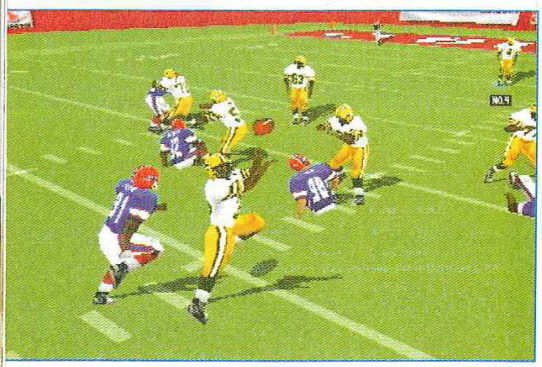


UN CONFORT DE JEU OPTIMUM

Heureusement la jouabilité suit. On note d'ailleurs une très nette évolution de ce côté-là. La première réjouissance porte le nom barbare et pompeux de Touch Passing. Une nouvelle technologie (hum, hum) qui permet de doser soi-même la puissance des passes du quaterback. Plus vous maintenez la touche enfoncée, plus votre passe sera rapide et puissante, par contre si vous appuyez rapidement, il en résultera une passe en cloche. Y a pas à dire c'est révolutionnaire ! Ne rigolez pas, cette option absente de la précédente mouture donnait un aspect aléatoire aux passes particulièrement désagréables. L'assistance outrancière de la machine n'est donc plus qu'un mauvais souvenir. L'autre gros changement concerne la puissance des zooms. Ces derniers permettent dorénavant de distinguer, quel que soit l'angle de vue adopté, la totalité des receveurs potentiels lors des passes en profondeur. C'était loin d'être le cas dans la précédente version. Les «zooms action» sur les réceptions de balle sont également beaucoup plus précis. Résultat, le jeu gagne considérablement en clarté. La richesse des commandes (tous les boutons du pad sont sollicités et il existe de nombreuses combinaisons) pourra toutefois décontenancer les nouveaux venus. Il est vrai qu'on s'emmêle un peu les doigts lors des premiers matchs. Avant de passer aux choses sérieuses, les néophytes pourront néanmoins opter pour un mode de jeu simplifié appelé one button qui comme son nom l'indique regroupe toutes les actions sur un seul bouton du pad. Le CPU prend alors en charge la direction de la passe et l'action la plus appropriée à la situation (feinte, saut, plongeon etc.). Le joueur lui n'a plus qu'à courir et appuyer sur le bouton au bon moment. Sympa le père Madden.



Il est possible de protéger sa course en tendant son bras. Vous pourrez également appeler un coéquipier en soutien !



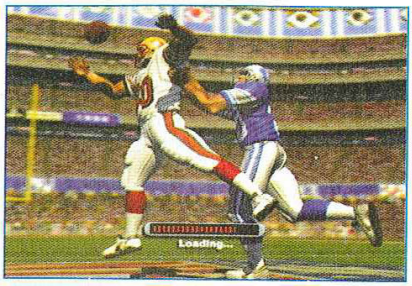
DES OPTIONS DE FANS

Bien sûr comme tout produit estampillé EA Sports, Madden NFL 99 propose une multitude d'options. Si l'on retrouve la plupart des modes de jeu habituels, ces derniers offrent une plus grande souplesse d'utilisation. Ainsi, vous pourrez décider de jouer une saison régulière (calendrier officiel) ou alors choisir de la customiser en utilisant les équipes actuelles ou les formations historiques pour créer vos propres ligues. Cette dernière remarque vaut également pour le mode tournoi. Enfin en mode fantasy draft (ligue imaginaire), vous aurez la possibilité d'organiser des tournois avec 4, 8 ou 16 équipes complètement imaginaires (les Bandits, les Yellow Jackets...) composées des plus grandes stars de la discipline. Bref il y a largement de quoi vous occuper, d'autant que le nombre d'équipes tourne autour de 110 !

ENTRAINEMENT ET MANAGEMENT

Deux modes de jeu sortent toutefois du lot. Au chapitre des nouveautés on découvre dans les méandres d'une interface relativement peu engageante un mode training complet qui vous apprend-

COURS FOREST ! COOUUURS !!

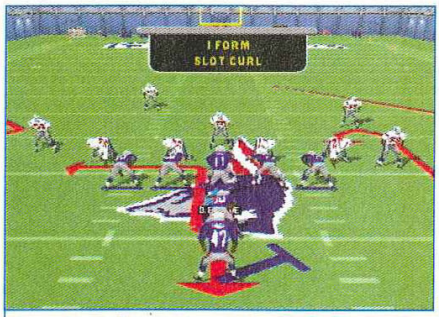


joueurs qui aiment déchiffrer rapidement des schémas compliqués et plonger dans des tableaux de management pas franchement esthétiques (l'interface est un modèle d'austérité et de lourdeur). Car pour parvenir à jouir des vastes possibilités de cette simulation il est nécessaire de maîtriser son aspect tactique. Auquel cas, c'est la correction assurée même contre les équipes les plus faibles. Le premier niveau de difficulté est lourd de signification, il a été intitulé Pro. No comment. Pour finir nous pousserons 3 petits coups de gueule. Le premier concerne les chargements un peu longs et les temps de latence lorsqu'on passe d'un écran d'option à un autre. Gonflant ! Le second dénonce la gloutonnerie du titre en blocs mémoires : 28 en tout ! Soit deux cartes mémoires ! Les modes de jeu bouffent en moyenne 5 à 6 blocs, la sauvegarde des options 1 bloc. Groups. Le dernier coup de gueule enfin est dédié au prix (indicatif toutefois) bizarrement élevé : 399 francs. Une drôle de manière de faire découvrir un sport..

grammes des tactiques apparaissent sur le terrain permettant au joueur de repérer les trajectoires de ses équipiers et celles des footeux gérés par la console. Idéal pour s'initier. Mais encore faut-il en avoir la volonté. Le mode franchise s'il n'est pas nouveau, s'est largement étoffé. Du management made in EA Sports comme on l'aime, bien compliqué et d'une profondeur inattaquable. Dans ce mode vous allez «coacher» une équipe de votre choix durant 16 saisons ! Vous contrôlez tout : recrutement, renvoie des joueurs, signature et reconduction de contrats, plafonnement des salaires. Vous pourrez même choisir la nature des contrats (court terme, long terme) et faire des appels d'offre pour rafraîchir vos effectifs. Mais certaines données vous échapperont comme la concurrence des autres coachs gérés par la console qui tenteront de débaucher vos poulains les plus efficaces. Certains joueurs peuvent également décider de prendre leur retraite, parce qu'ils sont trop vieux ou suite à un genou ruiné prématurément. Le plus marrant reste que vous n'êtes pas à l'abri d'un licenciement. Si vos résultats en tant qu'entraîneur ne sont pas à la hauteur des espérances de vos dirigeants, comme dans la vraie vie, vous êtes viré et sans indemnité ! Excellent.

AVERTISSEMENT ET COUPS DE GUEULE

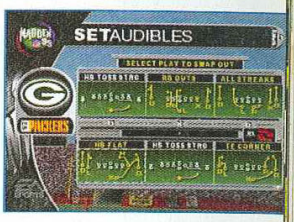
Bien que certaines options comme le mode entraînement ou le one button aient pour fonction première d'initier les néophytes, Madden NFL 99 s'adresse avant tout aux fous de foot ricain, à ceux qui bouffent nerveusement des chips et qui bavent de la bière devant une finale de super bowl, aux

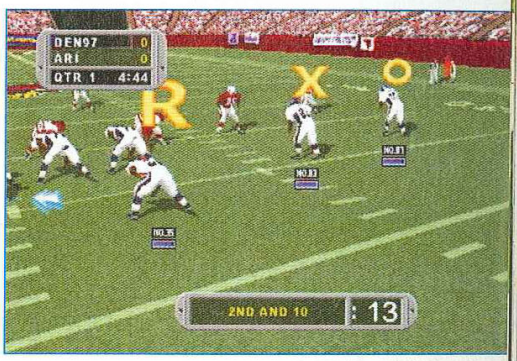


Le mode entraînement permet de se familiariser avec les formations et les tactiques. Pratique.

RÉFLÉCHIR VITE

Lire dans le jeu de l'adversaire, choisir la bonne option, en moins de 20 secondes. C'est ça le foot américain. Des tas de formations et des centaines de schémas tactiques à connaître sur le bout des doigts. Avec un peu d'entraînement et beaucoup de volonté, vous apprendrez à composer comme un grand votre playbook, à inverser vos schémas tactiques en fonction de la situation, à feinter l'équipe adverse en déclenchant avant le snap des changements destabilisants de tactique (audible). Un régal pour les «grands stratéguerres» du sport.





Vos coéquipiers vous couvrent plutôt efficacement.

MADDEN NFL 99 - 399 F

8 DESIGN : Joueurs parfaitement modélisés, beaucoup de détails et de couleurs.

7 MUSIQUE ET SON : Bruits d'impacts impressionnants et commentaires efficaces.

8 DURÉE DE VIE : De quoi patienter jusqu'en l'an 2000. Des modes de jeu complets.

6 ORIGINALITÉ : Des options intéressantes comme le mode franchise, vraiment passionnant.

8 JOUABILITÉ : L'action est lisible et les commandes ne posent aucun problème.

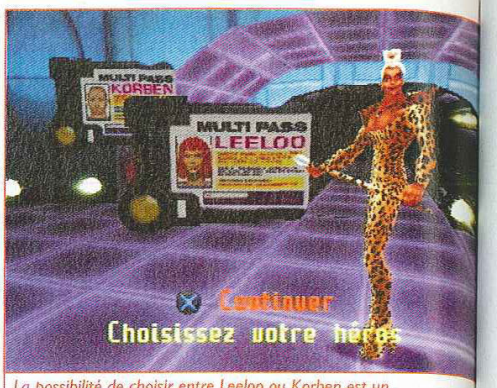
7 TECHNIQUE : Un moteur de jeu parfaitement fluide et une motion capture exemplaire.

POUR QUEL PUBLIC ?
Une simulation à réserver aux pro. du football américain virtuel. Le pied pour les fans de la NFL !

8 NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ
EA Sports signe là une pièce maîtresse de la simulation sportive. Madden va au-delà des précédentes versions. Options de jeu complètes, gameplay et réalisation globale au top de ce qui se fait sur cette machine. Les fans de foot ricain peuvent se jeter dessus les yeux fermés !

Par Julien Chièze

Tout auréolé de son succès sur grand écran, Le Cinquième Elément dû se sentir obliger de rendre visite à la PlayStation, afin d'offrir aux joueurs le plaisir d'incarner les héros de Besson. Un pari risqué vu la qualité des adaptations cinématographiques déjà effectuées.

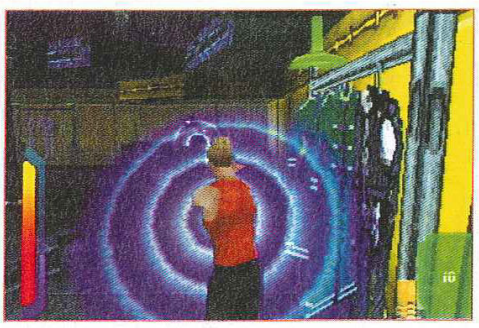


La possibilité de choisir entre Leeloo ou Korben est un plus indéniable.

Les sauts demandent un peu d'entraînement avant d'être maîtrisés.

LE CINQUIEME ELEMENT

EDITEUR : KALISTO
DISPONIBLE EN OCTOBRE



FICHE TECHNIQUE	
GENRE	ACTION/PLATE-FORME
EDITEUR	KALISTO
DISTRIBUTEUR	SONY C.E.
NOMBRE DE JOUEURS	1
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	3
CONTINUES	SAUVEGARDES
MEMORY CARD	OUI
SON EN	STÉRÉO

Après le satisfaisant Nightmare Creatures, nous attendions avec impatience la seconde production PlayStation de la jeune boîte bordelaise, Kalisto. Cette fois-ci la tâche semblait particulièrement ambitieuse : réussir à retranscrire l'univers futuriste imaginé par Luc Besson pour son film événement, Le Cinquiéme Elément. Plus d'un an de travail acharné (eh oui, nous vous en parlions déjà dans PlayStation Magazine n°17) en collaboration étroite avec la branche multimédia de Gaumont, ainsi que l'accès à des planches inédites du tournage pouvaient laisser présager du meilleur. Toutefois gardons en mémoire l'adage voulant que : Tout ce qui vaut de l'or en provenance du Septième Art, a tendance à se changer en plomb une fois accosté sur les berges vidéoludiques. Ne nous emballons donc pas trop vite.

TRES «GRAND PUBLIC» ?

Vous êtes fan du Cinquième Elément ? Tant mieux. Vous n'êtes qu'un joueur occasionnel ? Parfait ! Tout commence tambours battants. Extraits de film bien amenés, judicieusement sélectionnés, musique tonitruante... Une entrée en matière de premier ordre en quelque sorte qui fait honneur au film

SACRÉ ARSENAL

■ *Contrairement à Leeloo, Korben Dallas dispose d'un arsenal de destruction assez étendu. Du simple automatique, en passant par le lance-roquettes, pour finir par le phaser à décharges électriques, tout y est pour régler gentiment le compte de ces abrutis de Mangalores, ainsi que celui de ce pitoyable Zorg. C'est trop bon de se sentir super puissant !* ■

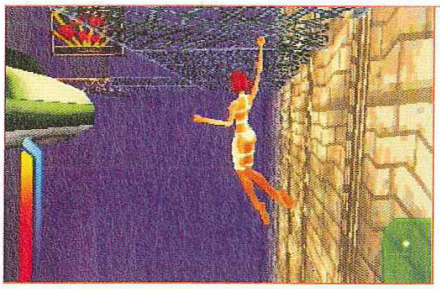
veaux vous aurez la possibilité de choisir entre la délicate Leeloo et le viril, mais correct, Korben Dallas. Plus fort encore, cet innocent choix déterminera l'intitulé de votre mission. Si vous choisissez Leeloo, vous aurez à accomplir une tâche radicalement différente de celle proposée à Korben et réciproquement. Ceci se comprend aisément lorsqu'on s'aperçoit de la différence d'approche des deux protagonistes. Tandis que Leeloo est une véritable athlète rappelant par ses sauts, sa facilité à s'agripper à toutes les surfaces, la charmante Lara Croft, Korben est bien plus tourné vers l'action comme en témoignent ses nombreuses armes.

Le long de 16 missions plutôt bien pensées, vous allez donc revivre les temps forts du film, agrémentés de quelques événements inédits. En ce qui concerne le déroulement global de l'aventure il respecte, à peu de choses prés, le même principe entre les niveaux. Vous errerez à travers d'immenses labyrinthes, vous enclencherez des mécanismes qui vous permettront d'accéder à de nouvelles piéces ou bien vous offriront des objets susceptibles de vous aider à plus ou moins long terme. Dans le fond, le Cinquiéme Elément s'inspire des trois ingrédients (recherche, plate-forme et shoot) à l'origine du succès de Tomb Raider. La ressemblance Leeloo-Lara, mise à part la couleur des cheveux et la tenue vestimentaire, n'était donc peut-être pas si fortuite qu'il n'y paraissait à l'origine.

TROP «GRAND PUBLIC»!

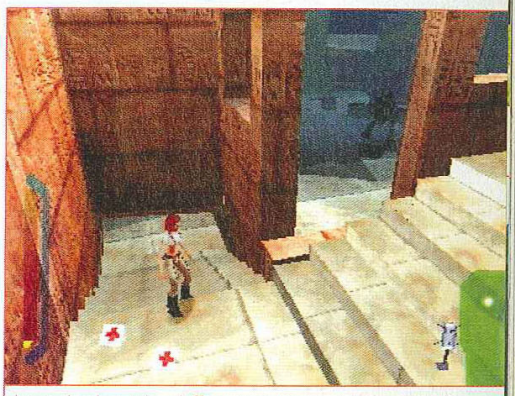
Si le Cinquième Élément reprend des ingrédients à succès, les greffant sur un film à succès, il n'en n'est pas pour autant un chef-d'oeuvre ludique. En effet dans un jeu, il est un critère primordial : la jouabilité. Prenez un titre un tantinet intéressant mais techniquement dépassé ou peu évolué, dotez-le d'une jouabilité à toute épreuve, il deviendra captivant voire génialissime. A contrario, que penser d'un jeu somptueusement réalisé mais dans lequel le moindre déplacement entraîne l'hystérie. Dans notre cas, que vous incarniez Leeloo, ou Korben Dallas, vous aurez la fâcheuse impression de diriger de pesantes poupées désarticulées posées sur des rails. Le probléme ne vient pas réellement des commandes puisqu'elles répondent bien et sans trop de délais, mais plutôt de la mauvaise prise en compte des angles et des liaisons entre les animations. Ainsi il est très difficile de changer brusquement de direction, ou bien de tourner convenablement autour d'un ennemi. A chaque fois, vous serez contraint à faire de pénibles boucles afin de contourner un obstacle, et ce à cause de l'inertie relative des mouvements. C'est même quasiment une première : il est préférable d'utiliser le joypad normal à la place du pad analogique !

Pour parachever le tout, les angles de caméra n'adoptent pas toujours les positions les plus adéquates, ce qui rendra vos pérégrinations plus qu'hasardeuses, surtout lors des sauts. Un autre point encore, d'ordre plus esthétique cette fois, est assez dérangeant. Il s'agit de l'animation des personnages, et tout particulièrement de celle du pauvre Korben Dallas. A croire qu'on a motion capturé un orang-outan : bras ballants, postérieur affaissé, si Bruce Willis se voyait... Sans être un titre épouvantable, Le Cinquième Elément ne peut décemment se targuer de faire honneur au film de Besson. Trop de détails viennent entacher un titre qui ne devra son salut, en terme de vente, qu'à son nom ! Kalisto nous déçoit et, croyez-nous, cela n'a rien de bien réjouissant.



Leeloo doit se frayer un chemin entre les taxis volants. Tout un programme.

Les grenades vous permettront de dégommer vos ennemis à distance.



Les angles de caméra n'offrent pas toujours une vision optimale.

Tous les éléments se déchaînent, mais la représentante du cinquième élément reste stoïque.

CETTE ADAPTATION BIEN MOINS AMBITIEUSE QUE LE FILM EST À DÉCOUVRIR SUR NOTRE CD DE DÉMOS

LE CINQUIEME ELEMENT - 349 F Memory card · Compatible analogique

4 DESIGN : La beauté des lieux est très inégale et manque surtout de finesse.

6 MUSIQUE ET SON : La musique a parfois du mal à coller à l'action. Les bruitages sont acceptables.

6 DURÉE DE VIE : Avec 16 niveaux assez vastes, vous aurez de quoi faire, mais en aurez-vous envie ?

4 ORIGINALITÉ : La première adaptation d'un film français. Pour le reste c'est du déjà vu.

3 JOUABILITÉ : Une calamité. Même avec de l'habitude vous ne pourrez éviter de criser.

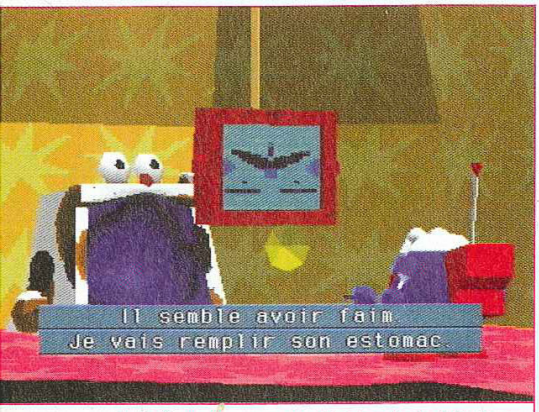
4 TECHNIQUE : Le moteur 3D n'a rien d'exceptionnel. L'affichage se révèle très limité.

POUR QUEL PUBLIC ?
Pour ceux qui rêvent d'interpréter le rôle de leurs héros favoris. Pour les autres, mieux vaut acheter la vidéo.

5 **NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ**
Le Cinquième Élément regroupe tous les ingrédients du jeu intéressant : recherche, plate-forme et action. Néanmoins, mis à part les fans du film, rares seront ceux qui réussiront à lui pardonner ses errements techniques et son gameplay. Un titre particulièrement moyen.

Par Dave Martinyuk

Un animal dans votre télé... Quel titre curieux. Bon allez, je me laisse tenter. J'achète le jeu et j'essaye de brancher la petite vendeuse au sourire sympa. «Bonjour mademoiselle, moi mon petit nom c'est Dave. Et vous ?»...

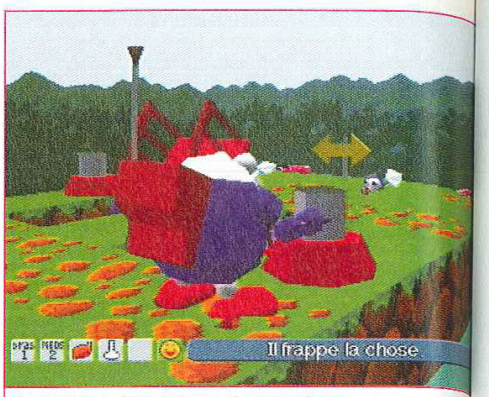


Le Dr Y vous loge, vous nourrit et prend soin de toutes vos affaires. Et sans jamais se plaindre.

Bon, faut vraiment que j'aille chez l'ophtalmo. Je n'avais pas vu que c'était un mec de loin. «Mon petit nom c'est Dave». Quel crétin. Enfin, j'espère au moins que le jeu est bien. Pom pom pom... Bon, je vais me chercher des chips le temps que ça charge. C'est bon. Cliquons sur «nouveau jeu» pour voir. Tiens, il est rigolo le petit personnage à l'écran. On dirait un peu un oeuf kinder qui se serait acheté des pattes. On peut en choisir de plusieurs sortes. Celui avec le dessin de canard sur le torse est censé être «honnête et calme». Tout comme moi. Je vais prendre celui-là. Si Jean avait fait le test il aurait sûrement pris le «musclé et viril», si ça avait été Kendy on aurait eu droit au «bavard et sournois» etc. Il y en a pour tous les goûts.

FIFI VAINCRA !

PIT c'est en fait l'abréviation de Pet in TV. Et le PIT, c'est le petit animal que vous baladez sur votre écran. On a le droit de le renommer si on a envie. C'est cool. Moi, le mien je l'ai appelé Fifi, en souvenir des tonnes de Mickey parade que j'ai lues quand



On appuie sur l'interrupteur et le pont se baisse. C'était pas facile à trouver...

EDITEUR : SONY C.E.
DISPONIBLE EN OCTOBRE

PET IN TV

j'avais dix ans. C'était la bonne époque... Au début, Fifi il se retrouve dans un décor d'une grosse maison avec des yeux et quatre sorties de différentes couleurs (ça a l'air spécial comme explications mais ça colle bien à l'esprit du jeu, ne vous inquiétez pas). En fait, la maison c'est le QG de Fifi. Là, il fait la

FICHE TECHNIQUE	
GENRE	TAMAGOTSHIESQUE
EDITEUR	SONY C.E.
DISTRIBUTEUR	SONY C.E.
NOMBRE DE JOUEURS	1
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	1
CONTINUES	NON
MEMORY CARD	OUI (5 BLOCS)

A VOUS DE FAIRE DE TÊTE D'OEUF UN PETIT COMPAGNON VIRTUEL BRILLANT

Pom pom pom... Tiens, une potion qui coupe la faim. Cool.

Les tenues qu'on trouve dans le jeu ne sont pas toujours de très bon goût...

connaissance du Dr Y, une tête sur un écran plat. Pas avare de soins et de conseils, le Doc redonne à Fifi l'énergie et la nourriture dont il a besoin à chaque fois qu'il vient faire un tour dans la maison. Et ça à l'infini. Et sans rien demander en retour. Il est trop gentil. En plus il y a un gros coffre-fort dans lequel on peut ranger tous les objets qu'on a trouvés dans les différents niveaux. Quel genre d'objets ? Eh bah on va sortir un peu dehors pour voir.

QUAND ON N'A PAS DE TÊTE

Une fois dehors, Fifi peut se diriger dans quatre directions différentes. Ça je l'ai déjà dit si vous avez fait attention. En fait, Pet in TV c'est du écran par écran. Vous êtes dans un endroit, il y a une ou plusieurs sorties et vous vous baladez comme bon vous semble dans ce monde virtuel appelé Morikawa. Le mieux, pour commencer, c'est de se taper le parcours d'entraînement. Là, le Dr Y (qui semble manifestement doué du don d'ubiquité), vous aide à faire comprendre à votre PIT certains mécanismes de base. Parce qu'en fait le but du jeu c'est ça : élever votre progéniture afin qu'elle se débrouille de mieux en mieux face aux obstacles qui se dressent sur son chemin. Ainsi, devant un objet (cactus, diamant, mur, bloc de pierre, animal non identifié...) Fifi va s'amuser à accomplir tout un tas d'actions différentes. Il va essayer de le sentir, le pousser, le frapper, le manger, le soulever, le franchir, l'emporter... jusqu'à ce qu'il se passe quelque chose.

A chaque action, vous pouvez signifier ou non votre accord en sélectionnant, dans une barre de menu, le petit smiley qui a la banane ou bien faire part de votre mécontentement en choisissant celui qui fait la gueule. Lorsqu'il a réussi une bonne action (boire une potion qui lui redonne de l'énergie, frapper un levier qui ouvre une porte etc.), vous pouvez donner une caresse à votre PIT histoire de le récompenser de ses efforts. Ce qui est marrant, c'est que le PIT peut se balader dans le jeu tout seul si vous le désirez. Cette option n'est toutefois guère conseillée, au début, car un PIT inexpérimenté n'est pas capable de grand-chose, à part se paumer et geindre dès qu'il n'a plus rien à manger. Le truc consiste donc à le guider au travers des différents niveaux du jeu. Monde 1, monde 2, monde 3... Des centaines de tableaux vous attendent, soumettant votre PIT à des énigmes de plus en plus ardues. C'est bien long, bien lent et il faut avoir une patience d'ange pour ne pas avoir envie de le baffer lorsqu'il n'obéit pas aux ordres. Et puis il faut se méfier des pièges. Renifler certaines fleurs, par exemple, peut lui faire perdre la tête. Il est même arrivé à mon PIT de manger un étron qui traînait par terre. Et ça n'était même pas le sien. Bon, il n'a pas aimé, mais quand même, c'est crade...

ET L'INTÉRET DANS TOUT ÇA ?

L'intérêt ? Il n'est pas flagrant. Le jeu n'est pas beau, les angles de caméra sont souvent lourdingues, on ramasse parfois des objets qui ne servent à rien... On s'amuse bien à changer de tenue toutes les dix minutes (il y en a plein à retrouver) et à écouter des musiques toutes plus craignos les unes que les autres, mais ça n'est pas ce qu'on peut trouver de plus motivant dans un jeu. Et pourtant, pourtant, Pet in TV a un petit quelque chose d'irrésistible. Fifi, l'air de rien, je m'y suis attaché. A chaque fois que j'éteins ma console, je me dis que je le tue, le pauvre, et j'avoue être rassuré à chaque fois que je le vois réapparaître sur mon écran. Le principe est abêtissant de simplicité, et on n'a de cesse de découvrir de nouveaux tableaux pour essayer d'apprendre plus de choses à son PIT. Bref, moi je comprends qu'on puisse accrocher à ce jeu même si, perso, je me dis que si j'avais envie d'un peu de compagnie je préférerais encore m'acheter un joli aquarium avec des poissons rouges...

PET IN TV - 299 F

4 DESIGN : Volontairement simpliste, le jeu brille par son côté (trop ?) enfantin.

8 ORIGINALITÉ : C'est en fait un Tamagotchi en plus compliqué. Unique en son genre.

4 MUSIQUE ET SON : Musiques débiles et irritantes. Là aussi c'est fait exprès mais bon...

6 JOUABILITÉ : Des commandes certes simples mais un PIT qui n'obéit pas toujours...

7 DURÉE DE VIE : Eduquer votre PIT prend beaucoup de temps. C'est juste un peu lassant...

3 TECHNIQUE : Techniquement, Pet in TV aurait pu être le jeu Net Yaroze du mois...

POUR QUEL PUBLIC ?
Pour les nostalgiques du Tamagotchi prêts à élever leur volaille en restant des heures devant leur télé.

5 NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ
Pet in TV fait partie de ces titres qui divisent les foules. Certains jugeront que nous nous trouvons devant un jeu qui tient tout simplement de l'aimable plaisanterie. D'autres s'amuseront longtemps à essayer d'élever leur animal virtuel. Question de caractère...

Un jeu de tirs psychédélique sur PlayStation ? Vous ne rêvez pas. Après la techno parade, la PlayStation se fait toute zolie avec plein de couleurs et des effets... bizarres !

N_2O

EDITEUR : GREMLIN - DISPONIBLE EN OCTOBRE

Les firewalls seront votre atout le plus précieux. Plus vous en collecterez dès le départ, plus vous irez loin dans le jeu.

Les productions PlayStation tendent à se diversifier de plus en plus. Si N_2O est loin d'être la bizarrerie la plus en marge du jeu vidéo, son «habillage» reste une curiosité qui peut interpeller certains d'entre vous. Dans le principe, en revanche, pas le moindre soupçon de nouveauté : c'est du shoot, et si la vue quasi subjective vous paraît foncièrement novatrice, détrompez-vous. Tempest d'Atari (début des années 80) fut le premier à utiliser ce système, bien avant que Ken Kutaragi pense à la création de la PlayStation ! Mais, en cherchant bien, rares sont les nouveaux concepts...

N_2O est un bête shoot'em up en 3D. Le scénario est exactement le même que celui de ses petits camarades, vous êtes le dernier pauvre type à rester là sans rien faire, qui se retrouve volontairement enchaîné au dernier vaisseau disponible pour repousser la menace alien. Un grand moment en perspective.

Vos adversaires font tous partie de cette belle et grande famille qu'on appelle les insectes, et N_2O introduit à chaque niveau un nouvel ennemi : scarabée, moustique, araignée, scorpion, mouche, etc. Le but est bien entendu de finir les niveaux en remportant le plus de points. Chaque type d'insecte obéit à certaines lois, et si vous en tirez parti, des bonus vous sont octroyés. Par exemple, le scarabée jaune se contente d'avancer sur une même ligne dans le tunnel. S'il vous dépasse avant que vous n'ayez réussi à le shooter, il devient rouge, avec la capacité de tourner. Encore raté ? Le voilà en bleu, et il tire sur vous. Pour s'y retrouver dans les trucs et astuces qui permettent de multiplier les points, une aide explique les capacités de chaque insecte. C'est vite le débordement, et à partir du niveau 9 ou 10, la grande diversité des insectes requiert toute l'attention du joueur.

Le mode multi-joueurs était une bonne idée,

N_2O PLAIRA AUX FOUS DE RAVES ET D'AMBIANCE TECHNO, MAIS À EUX SEULS

L'aide permet de mieux comprendre les bonus de points donnés par le jeu. Vous pouvez la désactiver quand vous le souhaitez.

FICHE TECHNIQUE	
GENRE	SHOOT
EDITEUR	GREMLIN
DISTRIBUTEUR	INFOGRAMES
NOMBRE DE JOUEURS	1 OU 2
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	3
CONTINUES	SAUVEGARDES, CODES
MEMORY CARD	OUI (1 BLOC)

cela revient à jouer chacun une partie différente. Néanmoins, c'est possible...

UNE VARIÉTÉ APPARENTE

Les capacités de votre vaisseau vous permettent en théorie de répondre efficacement aux incursions d'aliens. Vous avez le choix entre plusieurs modèles, garantis à mort, qui diffèrent selon deux caractéristiques : la vitesse de rotation dans le tunnel et la puissance du frein. Car plus vous abattez d'aliens, plus la vitesse de défilement augmente : il faudra utiliser ce frein pour éviter un obstacle. Temporaire, ce freinage peut aussi causer votre perte car il débouche sur un coup de boost incontrôlable lorsqu'il cesse. Un bouton de la tranche permet en outre de faire un petit saut, manœuvre plus qu'indispensable dans les niveaux avancés.

Pour ce qui est du matos à viander, 2 possibilités : le tir de base, invariable, et les armes secondaires, à collecter. Ces dernières se révèlent pour la plupart inutiles, excepté pour les boss de fin de niveau. Chaque tunnel est parsemé de quelques champignons qui, shootés un certain nombre de fois, vous donneront des boucliers. Enfin, plus vous marquez de points, plus le nombre de firewalls octroyés en fin de niveau sera grand. Les firewalls jouent le rôle de la super bombe ultra-classique des shoots, nettoyant tout à l'écran.

Au premier abord, N_2O semble bien varié. Mais il n'en est rien, le joueur scotché à l'écran ne pense pas à utiliser toutes ces possibilités. La vitesse du jeu empêche toute réflexion différente de celle qui pousse à appuyer répétivement sur le bouton de tirs. Le titre s'en retrouve dépendant de sa seule variété graphique, heureusement très poussée, pour éviter de lasser.

Malheureusement, le jeu à deux en écran splitté se révèle très limité : c'est une simple course à celui qui marquera le plus de points.

TOUTES LES COULEURS DE LA VIE

N_2O reste un jeu-trip. Les niveaux bonus à la vitesse effrayante, les effets lumineux par millier et les déformations du tunnel en font un shoot atypique, mais qui a une certaine tendance à polluer les esprits ordonnés ! Aucune chance que vous accrochiez au style marqué du jeu si ce n'est pas pour vous un mode de vie. Vous ne vous sentez rien de commun avec l'univers techno ? Oubliez tout de suite N_2O ! Pour le profane incapable de s'émerveiller devant un simple déluge de couleurs sur fond de zique techno, l'intérêt retombe vite au zéro absolu. Les fans de shoots lui préféreront sans hésiter RayStorm.

Les niveaux bonus sont les plus amusants, car les plus riches en sensations grâce à leur impressionnante vitesse.

UN SHOOT SYMPATHIQUE, MAIS LIMITÉ

N_2O : le trip officiel de la PlayStation ! Et encore, vous ne les voyez pas changer...

ILS Y CROIENT DUR !

Gremlin n'est pas le premier à réactualiser le principe du shoot dans un tube. Outre Atari qui nous a ressorti le Tempest d'antan, il y a eu le plutôt médiocre Tunnel B1 d'Ocean (d'ailleurs distribué par Infogrames également, ils aiment le concept), et Nanotek Warrior, à peine meilleur (chez Virgin Interactive). N_2O est de loin le meilleur dans le style, mais bon... On ne peut s'empêcher ici de penser : «Ça ne marchera jamais!»

N_2O - 279 F Memory card

8 **DESIGN :** Une belle incarnation psychédélique... Spécial, mais réussi dans le genre.

6 **MUSIQUE ET SON :** Des remixes de titres connus, moins bons que les originaux. Bruitages classiques.

7 **DURÉE DE VIE :** 24 niveaux, et ça se corse dès le 9e. De quoi faire en solo, de même qu'en multi-joueurs.

4 **ORIGINALITÉ :** Le même principe que Tempest ou plus récemment Nanotek Warrior, mais travaillé.

7 **JOUABILITÉ :** Gameplay très simple, donc jouablilité optimum mais limitée.

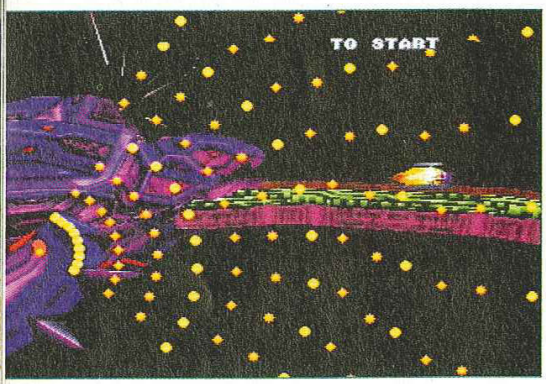
8 **TECHNIQUE :** Textures fines, vitesse, fluidité, et des effets graphiques réussis par myriade.

POUR QUEL PUBLIC ?
Si vous êtes de ceux qui adorent raves et écrans aux motifs kaléïdoscopiques, vous verrez en N_2O un intérêt supérieur.

5 **NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ**
Bon nombre trouvera N_2O sympathique, pour ses graphismes explosifs, et son ambiance techno. Sinon oubliez-le, vous n'accrocherez pas plus de quelques niveaux. Même s'il ne présente aucun défaut majeur, son intérêt se révèle aussi limité que son style est antique.

Par Dave Martinyuk

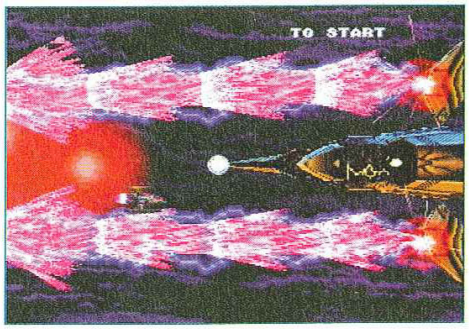
Ne pouvant échapper à la marche du progrès, Darius, shoot them up mythique de chez Taito, se met à la 3D et accole un G préfixal (pour Gigantesque) à son titre. Si l'idée est bonne, la qualité de la réalisation l'est malheureusement un peu moins...



EDITEUR : TAITO
DISPONIBLE EN OCTOBRE

Route A, route B... De votre choix dépend la suite de votre périple guerrier.

G-DARIUS

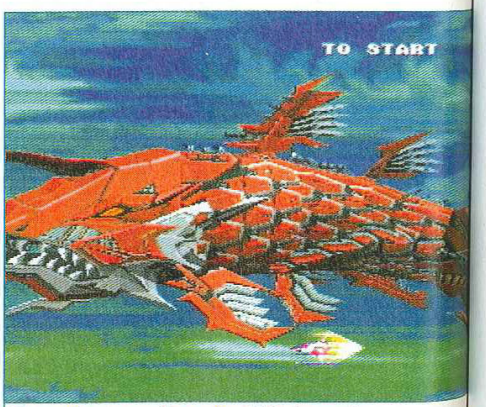


A l'instar de R-Type, Darius est un titre cultissime qui a été adapté sur de nombreuses machines (de l'arcade aux consoles 8 et 16 bits). Depuis 1990, le jeu n'a rien perdu de son aura - aux yeux des fans en tous cas - et c'est le coeur battant d'excitation qu'on se demande ce que ce G-Darius nouvelle version va bien pouvoir nous faire découvrir. Une pression sur le bouton On et quelques secondes de patience apportent rapidement une réponse à cette angoissante question.

UN JEU À PLUSIEURS VITESSES

G-Darius propose différents modes de jeu. Le premier, beginner, est destiné aux - attention, on va voir si vous êtes perfectly bilingue - débutants, bonne réponse. Dans ce mode, tout est fait pour que vous traversiez les différents niveaux sans douleur. De base le jeu est en super easy, vous avez plein de continue... une vraie balade de santé. Le mode arcade, lui, est un tantinet plus ardu. C'est le mode de base que choisiront la plupart des joueurs tant il est vrai que, de toute façon, G-Darius n'est pas un jeu

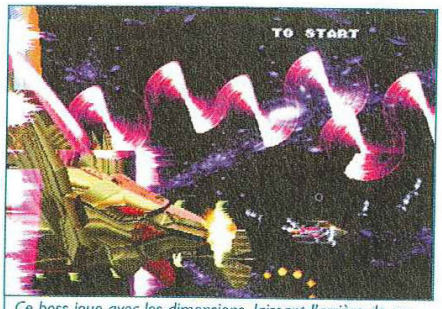
NE VOUS LAISSEZ PAS ATTENDRIR PAR LES GRANDS YEUX TENDRES DE CYBER-LANGOUSTINE...



G pour gigantesque. On comprend bien pourquoi.

FICHE TECHNIQUE	
GENRE	TIR
EDITEUR	TAITO
DISTRIBUTEUR	INFOGRAMES
NOMBRE DE JOUEURS	1 OU 2
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	8
CONTINUES	DE 1 À 9
MEMORY CARD	NON
SON EN	STÉRÉO

puisque ces ennemis énormes constituent sans aucun doute la principale originalité de G-Darius. Et son principal intérêt. Pouvoir les affronter à loisir sans avoir à traverser quantité de stages permet de se concentrer pleinement sur ce qu'il y a de plus excitant dans le jeu. Et ça c'est kewl (kewl = cool avec l'accent sud-africain). Avant de vous lancer à l'assaut de ces gigantesques adversaires, vous avez même la possibilité de choisir votre puissance de feu en sélectionnant un vaisseau normal, un autre quelque peu boosté ou encore un dernier franchement bien équipé. Des joueurs de tous niveaux peuvent donc s'essayer à G-Darius, du kakou manchot au super pro qui termine la plupart des shoots en ne perdant pas un seul continue. Et ça, c'est quand même pas mal.



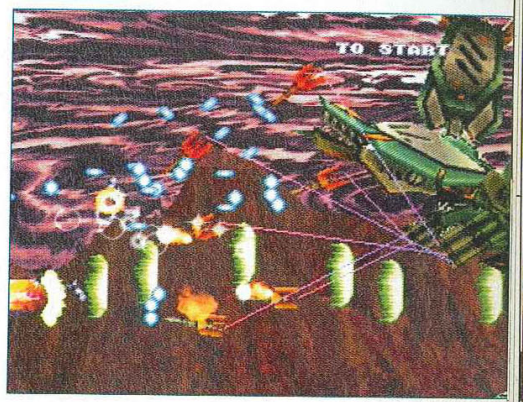
Ce boss joue avec les dimensions, laissant l'arrière de son corps au fond du décor.

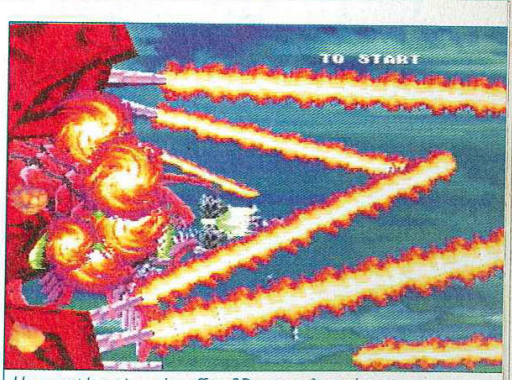
Il faut tirer sur la boule multicolores pour neutraliser le bouclier de ce poisson cuirassé.

UN SHOOT QUI SENT BON LA MARÉE

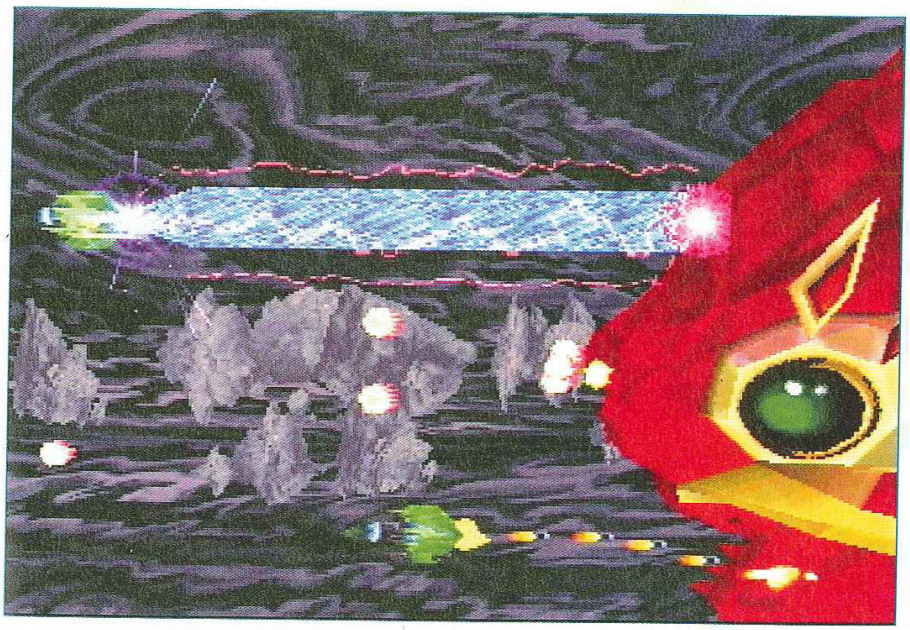
Le cadre de G-Darius est assez original puisque vous luttez dans les cieux et l'immensité de l'espace contre une faune mécanique sous-marine. Les boss, notamment, sont dérivés du poisson, de la langouste, de l'hippocampe ou encore de la méduse. Assez impressionnants, ils apparaissent avec perte et fracas à la fin des niveaux, histoire de montrer qui est le maître des lieux, et vous devez ensuite vous en débarrasser. Les affrontements semblent d'abord dantesques - l'écran est rempli de missiles, des éclairs apparaissent par intermittence, les boss dandinent leur masse imposante d'un coin à l'autre de l'écran - mais le soufflé finit rapidement par retomber. Graphiquement, le soft pèche par un côté grossier agaçant. Les explosions sont pixellisées, il y a beaucoup trop d'effets 2D sans profondeur (normal), et les décors apparaissent parfois très vides... C'est assez inégal dans l'ensemble et même si le design des boss est plutôt réussi, ces derniers sont assez mal exploités. Ils assènent souvent les mêmes attaques et se ressemblent beaucoup. On a l'impression de se battre contre les variations d'un même boss en fin de compte, ce qui, au final, est assez lassant.

Terminons-en enfin avec les critiques en signalant que la palette des armes disponibles, dans G-Darius, ne se révèle pas extraordinaire, avec des tirs et missiles de base tout ce qu'il y a de plus classique. A côté de ça, il y a tout de même de bonnes idées dans ce jeu. Les capture ball, par exemple, vous permettent de transformer n'importe lequel de vos ennemis en votre esclave. Vous appuyez sur le bouton X, l'ennemi capturé vient se coller à votre vaisseau, et il vous sert alors de bouclier ou bien tire en cadence avec vous, selon ses capacités. Vous pouvez sacrifier ce dernier de deux manières : en le faisant exploser (le souffle vous protège des attaques extérieures) ou bien en concentrant son énergie pour envoyer un énorme rayon destructeur. Cela apporte une petite dimension tactique au jeu et le rend un tantinet plus intéressant. En ce qui concerne le mode deux joueurs, il a le mérite d'exister mais les ralentissements que provoque la présence des deux vaisseaux à l'écran rend rapidement le jeu insupportable aux yeux des puristes. Bref, malgré son système d'embranchements original qui vous permet, au final, de parcourir 26 niveaux et ses boss gigantesques qui occupent souvent plusieurs écrans, G-Darius ne convainc pas vraiment. Préférez donc sa version arcade.





Un exemple typique des effets 2D sans grâce présents dans G-Darius.



G-DARIUS - 329 F

7 DESIGN : Les boss, crustacés et poissons robots, ont une "gueule" assez impressionnante.

3 ORIGINALITÉ : C'est le système de Darius, la 3D en plus. Du shoot classique en fin de compte.

7 MUSIQUE ET SON : Musiques un peu spéciales mais plutôt bien rythmées dans l'ensemble.

7 JOUABILITÉ : Déplacements du vaisseau précis. On zigzague entre les tirs avec maestria.

5 DURÉE DE VIE : Le jeu est assez facile et on en fait vite le tour malgré le système d'embranchements.

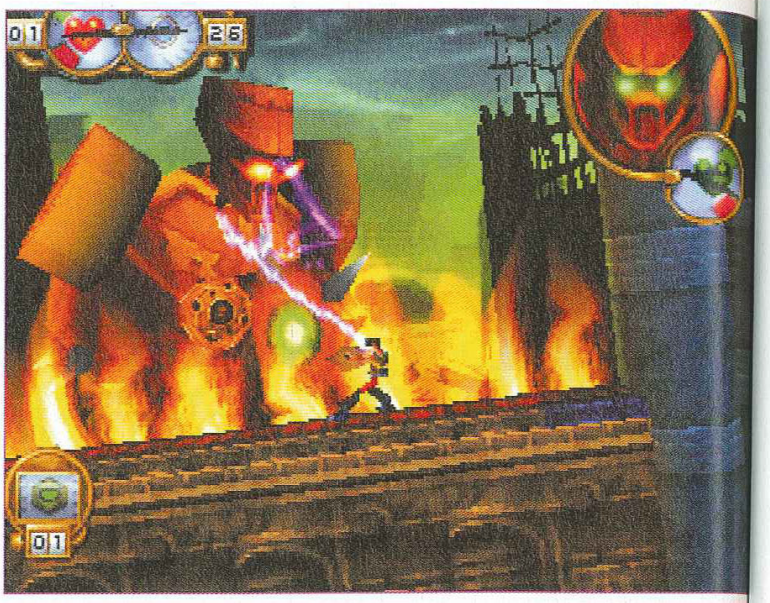
4 TECHNIQUE : Une 3D de bonne facture, mais un peu grossière. Et puis les ralentissements sont légion.

POUR QUEL PUBLIC ?
Pour les inconditionnels de Darius pas trop sévères. Ou pour ceux qui sont poissons et crustacés.

5 NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ
G-Darius part d'un bon sentiment. Quand on l'a vu tourner sur arcade, on se dit que ce n'est pas un mauvais jeu. La conversion PlayStation se révèle moyenne (manque de rythme, animations parfois hésitantes) et on ne peut

Par Dave Martinyuk

Dernière production des studios Shiny (David Perry, Earthworm Jim, tout ça), Wild 9 s'est fait désirer et on attendait beaucoup de ce titre. L'espoir était-il fondé ? La note en bas à droite vous donne un premier élément de réponse...



WILD 9

EDITEUR : SHINY
DISPONIBLE EN OCTOBRE

Dans certains niveaux, vous trouverez des engins ou des animaux bien utiles pour vous aider à avancer.

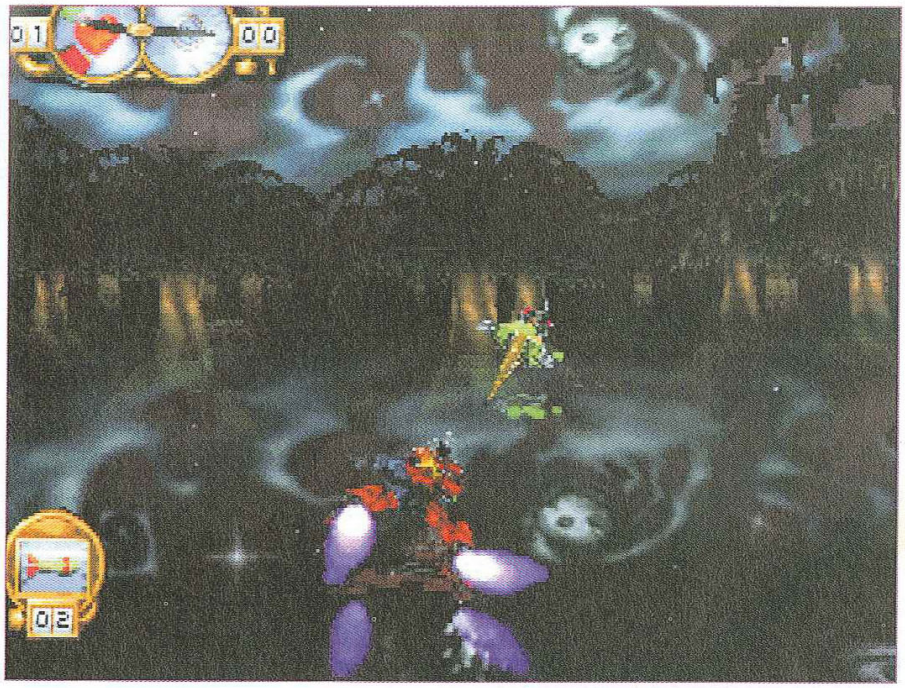
Dans Wild 9, vous incarnez un jeune garçon, Wex Major, ayant à sa disposition une arme aussi originale que redoutable : un gant capable de projeter un rayon tracteur. Celui-ci peut servir à emprisonner des ennemis ou bien à attraper des objets. Le jeu est entièrement basé sur la bonne utilisation de ce rayon. Wex doit traverser 13 niveaux. Dans certains, vous rencontrez des amis (il y en a huit en tout - plus vous - d'où le titre Wild 9, CQFD) qui peuvent vous aider dans des situations très particulières. Le but ultime consiste à arriver jusqu'à Karn, le super méchant, afin de le détruire. Voilà, les bases du scénario étant posées, plongeons au coeur de l'action.

ENTRE QUAKE ET KLONOA

En découvrant Wild 9, on éprouve une sensation de déjà vu. Un jeu en 3D tendance plates-formes, où l'on se déplace sur une seule ligne... Tout cela fait penser à Pandemonium ou Klonoa, indéniablement. Et effectivement, ça y ressemble. L'univers de Wild 9, toutefois, se révèle un tantinet plus trashy, avec ses ennemis lanceurs de missiles, ses bâtiments en ruines et ses multiples façons d'y distribuer la mort. Les commandes sont assez basiques. Le saut et le rayon tracteur sont vos deux plus fidèles amis tout au long de votre aventure. En plus de ceux-ci, un bouton «arme spéciale» permet d'envoyer sur vos ennemis ou sur certaines structures les missiles ou grenades que vous avez réussis à récupérer. A utiliser parcimonieusement toute-

FICHE TECHNIQUE

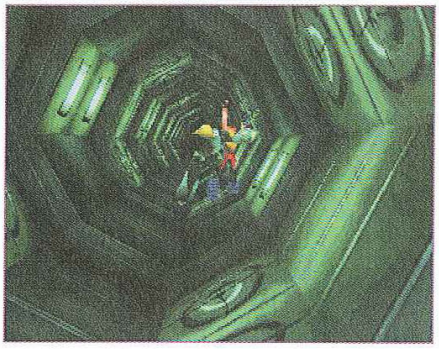
GENRE	PLATE-FORME/ACTION
EDITEUR	SHINY
DISTRIBUTEUR	INTERPLAY
NOMBRE DE JOUEURS	1
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	2
CONTINUES	OUI
MEMORY CARD	OUI (1 BLOC)



rayon peut vous servir à immobiliser un adversaire puis à le frapper contre le sol jusqu'à ce qu'il explose (genre Obelix qui s'amuse avec un Romain). Plus subtil, vous pouvez le transporter jusqu'à un endroit où l'attend un piège mortel (hélices, rouleaux compresseurs, câbles électriques...). Certains passages ne peuvent d'ailleurs être franchis que lorsque vous trucidez un nombre suffisant d'ennemis à un certain endroit, leurs carcasses démembrées créant une panne à l'intérieur de certains systèmes. Wex avance ainsi, tant bien que mal, jusqu'au moment où un obstacle plus embêtant que les autres lui barre le chemin (un boss, un passage où il faut se servir d'un ennemi de façon précise, etc.). Et là, les vies défilent. Et là, on s'énerve un peu. Et puis beaucoup. Et après, il faut recommencer le niveau depuis le début et ça ne fait plus rire du tout. Et c'est là le plus gros défaut de Wild 9 : on s'y essaye sans déplaisir mais il n'est pas assez motivant. Du coup on laisse tomber et on se dit qu'on reviendra dessus plus tard. Peut-être...

UN PARI MANIFESTEMENT RATÉ

Shiny a toujours essayé de se démarquer en proposant des créations qui sortent de l'ordinaire (Earthworm Jim, MDK...). Avec Wild 9, le même souci d'originalité est décelable, mais les meilleures intentions du monde n'auront pas suffit à créer un bon soft. Il y a pourtant des phases de jeu décalées. Dans la première, Wex plonge dans le vide en essayant de se débarrasser d'un adversaire. Le tunnel sans fin dans lequel il tombe est rempli d'obstacles et il faut éviter de s'y cogner. Cette séquence fait évidemment penser au saut dans le vide de MDK où il faut essayer de ramasser le plus de bonus possible avant d'atterrir sur le sol. La seconde phase de jeu décalée voit Wex



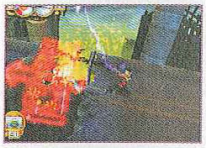
participer à des courses poursuites ultra rapides où il faut abattre un engin ennemi. Il faut zigzaguer entre des arbres où des cristaux énormes, et tout défile très vite. La réalisation de cette course est très moyenne (décor en 2D) même si l'on éprouve effectivement quelques frissons à frôler la mort à chaque seconde. En ce qui concerne les phases de plates-formes/action, il faut avouer qu'elles tournent un peu en rond. Les ennemis sont assez peu variés (on rencontre souvent les lanceurs de missiles déclinés en différentes versions) et ce ne sont pas les diverses façons misent à votre disposition pour les trucider qui suffisent à tromper l'ennui qu'on finit par ressentir en avançant dans les niveaux. Tout cela s'avère bien dommage car on sent qu'un véritable travail a été effectué à la base : les personnages ont une histoire, l'univers dans lequel évolue Wex n'est pas banal, la réalisation d'ensemble tient plutôt bien la route... Seulement tout cela ne suffit pas à faire oublier la jouabilité énervante de Wild 9 et son côté répétitif. Espérons que Messiah, la prochaine production Shiny, saura nous faire oublier ce faux pas...

TECHNIQUEMENT RÉUSSI, WILD 9 PECHE PAR UNE JOUABILITÉ BIEN TROP FRUSTRANTE

Votre rayon tracteur est votre meilleur allié. Utilisez-le souvent et en toutes circonstances.

LA MORT VOUS VA SI BIEN...

Les façons de torturer vos ennemis sont nombreuses dans Wild 9. C'est d'ailleurs là une des bases du jeu censée procurer un plaisir sadique au joueur. Vous pouvez décapiter, noyer, empaler, électrocuter, écraser ou encore brûler les malheureux qui vous barrent le chemin. Et vous en serez récompensé en fin de niveau puisqu'à l'instar des bonus Wild 9, une centaine d'ennemis torturés vous donne droit à une vie supplémentaire. C'est un tantinet immoral certes, mais bon...



WILD 9 - 279 F

Memory card — Compatible analogique

6 DESIGN : Décors futuristes un peu destroy. Ennemis originaux.

7 MUSIQUE ET SON : Les musiques sont réussies dans l'ensemble. Ambiance sonore Ok.

6 DURÉE DE VIE : On bloque longtemps sur certains passages. L'envie d'abandonner est récurrente.

5 ORIGINALITÉ : Un Pandemonium version trash, voilà ce qu'est Wild 9.

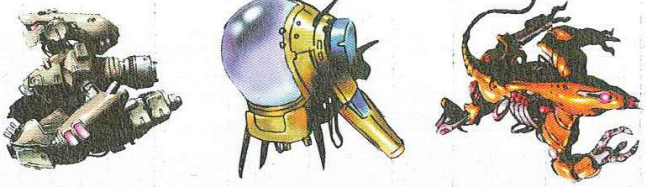
6 JOUABILITÉ : Rayon tracteur difficile à maîtriser. Certains passages sont très énervants.

7 TECHNIQUE : De jolis effets visuels (notamment avec le rayon tracteur). 3D bien maîtrisée.

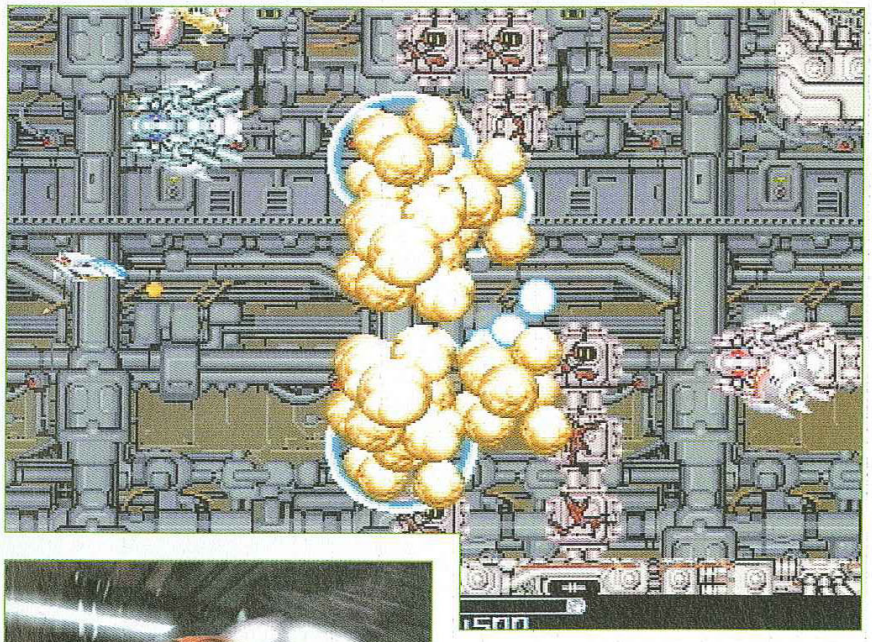
POUR QUEL PUBLIC ?
Les sadiques en herbe aux nerfs d'acier devraient y trouver leur compte. Un jeu super pour Hannibal Lecter.

5 NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ
L'univers de Wild 9 est original, et on s'amuse à trucider les premiers ennemis avec plaisir. Mais après quelques heures, il se montre trop répétitif, et le plaisir qu'il procure ne suffit pas à faire oublier la frustration qu'on éprouve face à certains passages «à morts multiples».

Par Julien Chièze



La mode est au rétro. La PlayStation est à la mode. On obtient donc : la PlayStation accueille des jeux rétros. Avec R-Types, Irem permet aux nostalgiques de se replonger dans leurs shoot'em up favoris. Succomberez-vous aux charmes de l'ancien ?

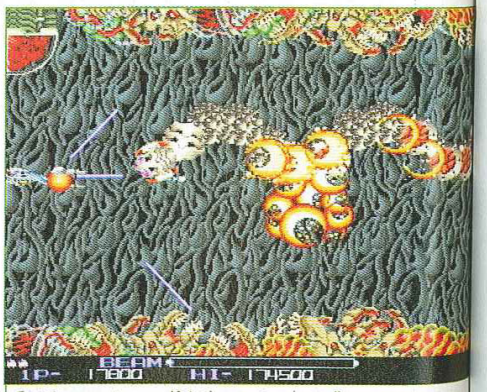


LE VENT DE LA NOSTALGIE SOUFFLE SUR PLAYSTATION

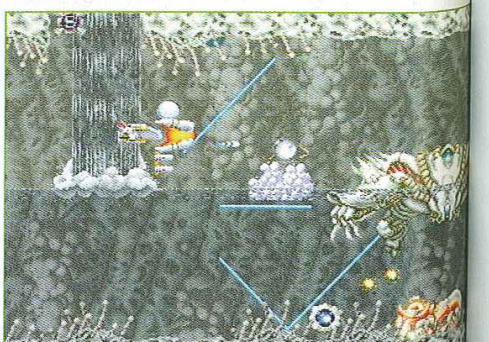
R-TYPES

EDITEUR : IREM
DISPONIBLE EN OCTOBRE

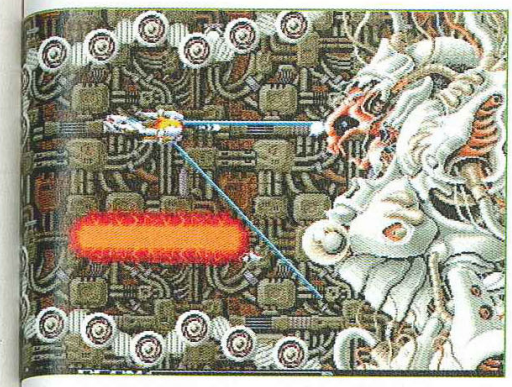
«Il faut de tout pour faire un monde !» C'est grâce à ce simple adage que nous pourrions résumer la tendance actuelle sévissant dans le monde très polygonisé et virtuel de la PlayStation. En sortant sa propre console, Sony a surtout réussi à véritablement démocratiser les jeux vidéo, à les rendre accessibles à des populations encore complètement insensibles, voire hostiles. Ainsi, alors que les femmes découvraient cet été les plaisirs que peut procurer une joute de 22 athlètes s'affrontant autour d'une sphère de cuir tanné, elles avaient déjà goûté aux joies du jeu vidéo quelques mois auparavant. En effet, des ch'tits titres mignonnets, pas violents pour un sou, mais aussi des hits tels que Tomb Raider ou Final Fantasy VII, ont conquis le beau sexe. Oui messieurs, il est révolu le bon vieux temps où nous pouvions nous retrouver entre potes, avaler pizza sur pizza d'une main tandis que de l'autre nous tapotions sur notre joypad, poussant des cris débiles à chaque victoire. Désormais, il faudra compter avec les femmes, et qui s'en plaindrait. Pas moi en tout cas ! Toutefois, le lobby féminin n'est pas le seul à être visé. Au Japon, le jeu vidéo c'est comme les jeux de société, on peut s'y essayer de 7 à 77 ans. Il n'est donc pas rare de voir des publici-



Certains monstres se désintégreront au bout d'un moment.



FICHE TECHNIQUE	
GENRE	SHOOT'EM UP
EDITEUR	IREM
DISTRIBUTEUR	VIRGIN I.E.
NOMBRE DE JOUEURS	1 OU 2
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	2-3
CONTINUES	CRÉDITS ET SAUVEGARDES
MEMORY CARD	OUI (1 BLOC)
SON EN	STÉRÉO



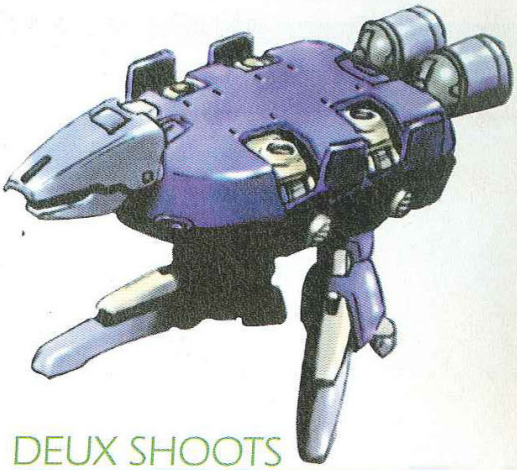
Eh bien amis nostalgiques, vous qui avez le cafard à la moindre vue de ces jeux 3D dénaturés, réjouissez-vous : la PlayStation ne s'arrête plus de redonner naissance à vos références d'antan et ce, dans leurs versions originales les plus pures ! Le dernier en date : R-Types.

SOUVENIRS, SOUVENIRS

Après les Namco Museum, les Konami Antiques, voici venu le temps des rires et des chants... euh non, je dois me tromper de registre... voici venu le CD made in Nostalgie d'Irem : R-Types ! Ah oui, R-Type, ultime classique du shoot'em up. Titre révolutionnaire en son temps, et désormais quasi-mythique pour toute une génération de squatters de salles d'arcade. Encore tout émerveillés par les photos, au contenu émotionnel insoupçonné par les plus jeunots d'entre vous, qui ornent ces humbles pages, nos amis antiquaires n'auront peut-être pas encore disséqué le titre lui-même. Pourquoi R-Types, et non pas R-Type ? Tout simplement parce qu'Irem est grand seigneur et qu'il compile ici, sur cette galette noire, R-Type 1 et 2 ! Parue respectivement en 1987 et 89, les versions proposées se révèlent être de véritables copies conformes de leurs ancêtres d'arcade. Musiques bontempiennes à souhait, bruitages bip-bop-vuichh mémorables, 2D d'un autre temps et gameplay bien... euh... bien comme à l'époque (ouf !). Franchement, les vrais fans n'auront aucune raison de se sentir floués. De plus ils pourront même se permettre d'aller narguer les accros des shoots 3D qui ne proposent qu'une dizaine de missions alors qu'R-Types en regroupe plus de 20. La force de l'âge peut-être.

LES TEMPS CHANGENT

En compilant deux titres de qualité, R-Types est incontestablement un jeu honorable. Malheureusement, la poussière semble s'être pas mal amoncelée depuis près de dix ans et, bien que vous puissiez me rétorquer à raison que c'est là l'un des poncifs des compiles, les deux R-Type ont pris un sacré coup de vieux. Techniquement, cela n'étonnera personne, nous n'atteignons pas des sommets. Les niveaux sont assez inégaux. Certains (surtout dans R-Type 2) paraissent assez travaillés, assez esthétiques, tandis que dans d'autres, les décors sont très sommaires. Le R-9, votre vaisseau, requiert de l'habitude avant d'en maîtriser toutes les subtilités. Ensuite vient le système de jeu. A l'origine votre astronef est lent, très très lent, mais aussi très peu armé. Vous êtes donc très vulnérable. Au fil des combats vous récupérez des bonus augmentant votre vitesse, améliorant votre force de frappe. Vous devenez alors puissant, très puissant. Toutefois à la moindre erreur, vous serez pulvérisé, perdant à tout jamais tous les bonus emmagasinés. Ainsi R-Type n'arrive pas à trouver un juste milieu entre faiblesse et surpuissance. Dans un cas il est excessivement ardu d'avancer, tandis que dans l'autre on glisse presque comme dans du beurre fondu (c'est peu dire). Il faut aussi souligner l'extrême difficulté des missions. Des ennemis rapides, alors que vous ne l'êtes pas trop, des flots incessants de projectiles, avouez qu'à moins d'être guidé par la Force, on perd vite espoir d'en apercevoir la fin. Pour l'anecdote, sachez que la version japonaise comprenait une démo de R-Type Delta la nouvelle version 3D, ainsi qu'une bibliothèque interactive présentant tous les éléments de la série. Bref, à moins d'être collectionneur d'antiquités ou bien d'être assez riche pour s'acheter tous les titres PlayStation, il serait plus sage de passer son chemin.



DEUX SHOOTS LÉGENDAIRES COMPILÉS

Se frayer un passage à la force de votre laser n'a rien d'aisé

Des ennemis dans tous les sens et vous, perdu au milieux d'eux

R-TYPES - 299 F — Memory card

3 **DESIGN :** Des graphismes très sommaires dans l'ensemble. Certains ennemis bien réalisés.

3 **ORIGINALITÉ :** Une compile de titres sortis il y a dix ans ne peut briller par son originalité.

3 **MUSIQUE ET SON :** Mmm...des musiques qui datent. Des bruitages corrects.

7 **JOUABILITÉ :** Votre vaisseau répond bien, mais il se traîne lamentablement.

8 **DURÉE DE VIE :** Plus de 20 missions à la difficulté relevée pour de longues heures de jeu.

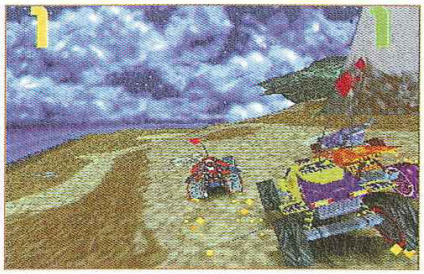
2 **TECHNIQUE :** Une 2D qui a pris un sacré coup de vieux. Quelques ralentissements à déplorer.

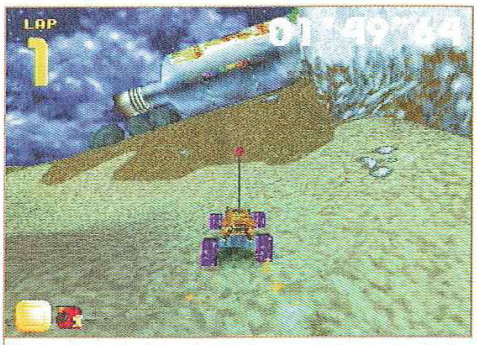
POUR QUEL PUBLIC ?
C'est simple : les nostalgiques seront ravis, les autres passeront leur chemin. Sans regrets.

5 **NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ**
Si R-Type 1 et 2 étaient des références ultimes à leur époque, la roue a tourné. Désormais complètement dépassés aussi bien en terme technique, qu'en gameplay, ils ne devraient pas susciter l'engouement collectif. A réserver aux nostalgiques purs et durs.

Par Johnny Piano

Après le déluge de bons jeux de voitures des derniers mois, il est courageux de s'attaquer à la concurrence. Dans ce contexte, Buggy a-t-il les roues assez solides pour se faire une place au soleil ?

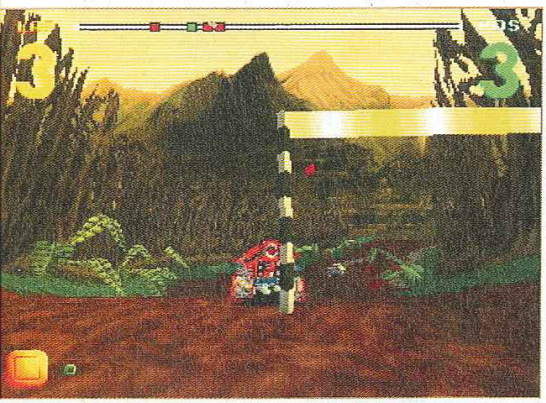




Il s'agit de localiser les portes arc-en-ciel pour obtenir des bonus surprises.

BUGGY

EDITEUR : GREMLIN
DISPONIBLE EN OCTOBRE

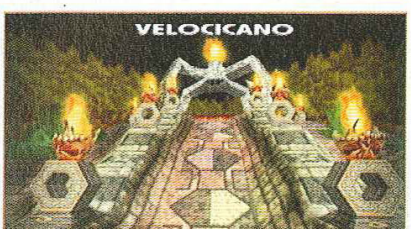


Buggy n'est pas une simulation lourde à la Colin MacRae Rally ou à la Gran Turismo mais lorgne plutôt du côté des «petits» jeux style MicroMachines (en l'occurrence un exemple petit par la taille des véhicules mais grand par le fun !). Il s'agit de piloter des voitures télécommandées et plus précisément des buggies, ce qui prouve au passage à la fois la redoutable efficacité marketing de l'équipe chargée de trouver un nom approprié à ce jeu et son manque de distanciation sémantique par rapport à l'objet désigné.

TROP BUGGY POUR ETRE HONNETE

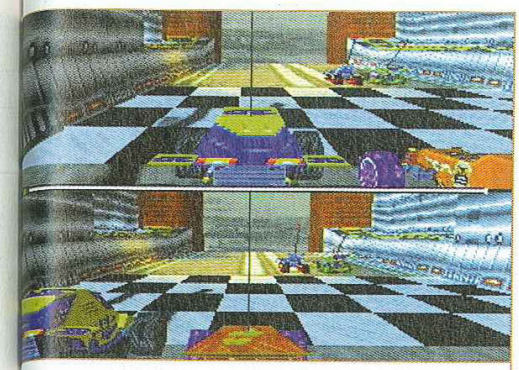
Les petits jeux de courses rigolos, tout le monde adore ça et c'est donc plein d'espoir que j'ai lancé le CD, au sens littéral du terme. Après une intro courte et saccadée (à ce niveau du jeu, c'était encore fait exprès), le choix m'est offert de commencer une partie solo ou à deux joueurs sur écran partagé. La salle des tests étant encore vide à cette heure matinale (qu'est-ce qui m'a pris d'arriver à midi moins le quart aussi, ça m'apprendra), j'opte pour la version tout seul contre trois adversaires siliconés. Cinq modèles de buggies me sont proposés. Les critères de choix s'appuient sur leurs caractéristiques

LE JEU À DEUX SUR ÉCRAN SPLITTÉ SAUVE BUGGY DE L'OUBLI



FICHE TECHNIQUE

GENRE	COURSE EN 3D
EDITEUR	GREMLIN
DISTRIBUTEUR	INFOGRAMES
NOMBRE DE JOUEURS	1 OU 2
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	NON
CONTINUES	OUI
MEMORY CARD	OUI (1 BLOC)



Le jeu à deux reste toujours amusant, même quand on joue à Buggy.

pointe. C'est plus pédagogique pour commencer. L'expérience montre d'ailleurs qu'il n'est pas nécessaire d'avoir un monstre de vitesse pour remporter les premières courses, il suffit de rester sur la piste et de suivre des trajectoires raisonnables, le tout en bloquant l'accélérateur sur «maximum».

Au fil de vos victoires, de nouveaux circuits ainsi que des buggies plus rapides seront disponibles pour un petit total d'une vingtaine de circuits et de douze véhicules. Les premières courses sont vraiment faciles à remporter. Heureusement que ça se corse un peu arrivé à la moitié du jeu.

Pour choisir une course, on pilote son buggy dans une espèce de complexe souterrain à quatre niveaux, truffés de téléporteurs nous dirigeant vers les différents circuits ou la zone de sauvegarde. Qu'ont essayé de faire les concepteurs ? Un jeu dans le jeu ? On peut se demander ce qu'apporte ce mini-labyrinthe par rapport à un système traditionnel de menu sinon faire perdre son temps au joueur. La durée de vie du produit est certes limitée mais la rallonger artificiellement n'est pas très honnête.

UN GAMEPLAY ET UNE RÉALISATION SANS SURPRISES

L'originalité n'est pas le point fort de ce soft. Rappelons les faits : quatre buggies prennent part à une course de trois tours parsemés de bonus de six types. Ceux-ci améliorent la vitesse, l'adhérence, la solidité, ralentissent les adversaires ou permettent de voler. Bref, votre liste de commissions est sûrement plus imaginative. Enfin, les concepteurs ont quand même osé innover, concernant l'obtention des power-ups. Des portes colorées jalonnent le parcours et il est nécessaire de les franchir dans une certaine succession afin d'obtenir tel ou tel bonus. En pratique, on n'a pas besoin de la jouer finement au cours des premières courses, mais dans le jeu à deux ou pour la suite des opérations il peut être utile d'user d'un peu de tactique.

Les concepteurs proposent un mode exploration permettant de découvrir quelques zones secrètes offrant quelques possibilités nouvelles (comme par exemple sous la cascade sur le circuit de la plage, zut je ne devais pas le dire). Et, il est bien sûr possible de courir contre la montre.

Les graphismes quant à eux sont quelconques et l'affichage souffre malheureusement de ralentissements incompréhensibles étant donné le faible nombre de pixels animés à l'écran. La jouabilité s'en ressent un peu. Dommage car la maniabilité est par ailleurs irréprochable et la prise en main et donc le fun immédiats.

Les sons ne convainquent pas non plus. Finalement, les circuits bien dessinés représentent le point le plus réussi du soft. Leur relief accidenté est facteur de cabrioles amusantes et garantit un minimum d'action. Les décors sont mignons même si la réalisation n'est pas toujours à la hauteur de la conception.

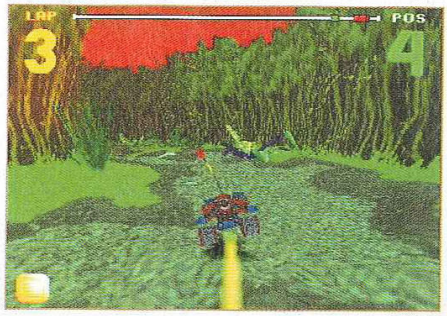
PAS DE BUGGY AVANT LA PRIERE DU SOIR !

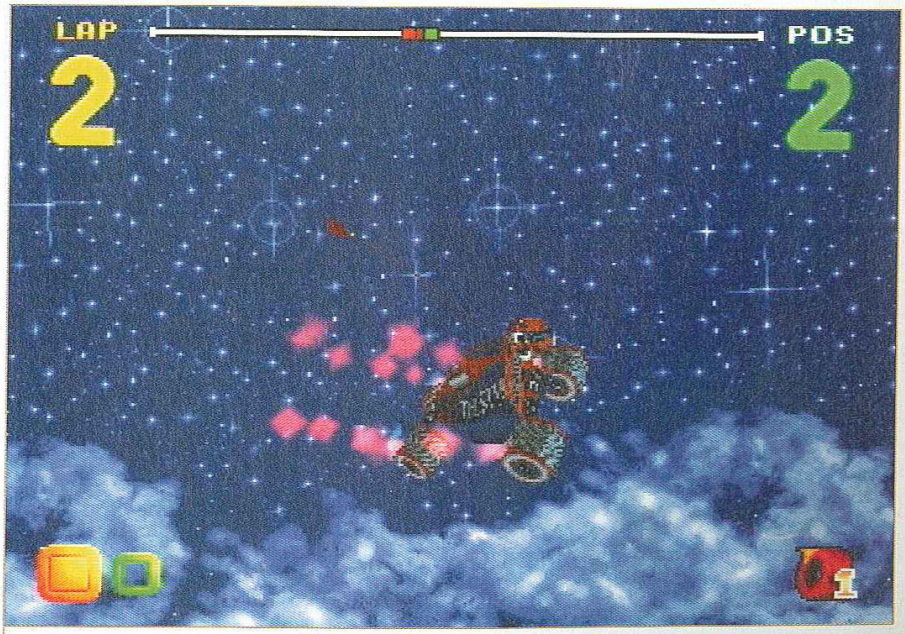
Les petits jeux de voitures qui ne se prennent pas au sérieux sont toujours les bienvenus. Hélas, celui-ci n'est pas complètement raté mais n'a pas non plus grand-chose à offrir de plus que les autres. Le jeu en écran splitté lui évite une note plus sévère.

Le faible niveau de difficulté et l'ambiance bon enfant de Buggy auraient pu en faire un bon jeu pour un public très jeune. Hélas, dans la même catégorie, on a mieux, MicroMachines V3 pour ne pas le citer. Alors Buggy ne pourra intéresser que les fans de buggies télécommandés les plus acharnés.

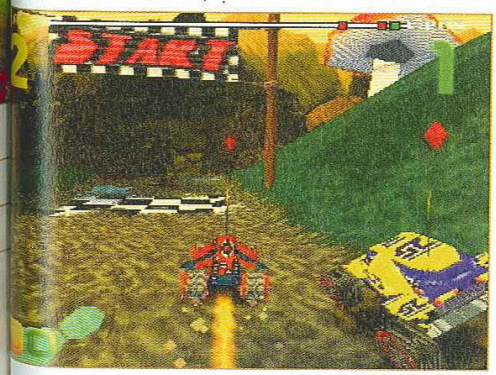
CONSEILS

■ *Pour gagner les six premières courses, il suffit de maintenir le pied sur l'accélérateur et de ne pas trop se soucier des portes de couleur dans un premier temps. Un buggy privilégiant l'adhérence sur la rapidité est suffisant au début. Coupez la musique pour rester zen. En fait, le plus dur sera de ne pas s'endormir devant l'écran.* ■





Waouh ! Le relief assez accidenté et les chocs avec les concurrents vous font faire de jolies figures acrobatiques.



BUGGY - 299 F Memory card Compatible analogique

5 DESIGN : Des circuits aux reliefs variés mais pas très esthétiques.

3 ORIGINALITÉ : Déjà vu, déjà entendu, déjà joué, déjà jeté.

3 MUSIQUE ET SON : Des bruitages trop mous et sans surprises, une musique insipide.

7 JOUABILITÉ : Des saccades dans l'affichage gâchent une assez bonne maniabilité.

4 DURÉE DE VIE : Ne donne pas envie de persévérer bien longtemps en mode solo.

4 TECHNIQUE : Des faiblesses dans l'affichage.

POUR QUEL PUBLIC ?
Pour ceux qui n'ont pas entendu parler de MicroMachines V3, à la rigueur pour ceux qui raffolent des buggies.

3 NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ
Un petit jeu sympathique à deux mais qui souffre trop de la concurrence. L'option de jeu en écran splitté le sauve de l'oubli où la banalité de son gameplay et de ses graphismes aurait dû le plonger. Amusant un moment, Buggy n'apporte néanmoins rien et n'est pas follement excitant.

Vous pensez multimédia,

La solution pour acheter tes Jeux moins chers

Club Européen du MULTIMEDIA

PlayStation et le logo PlayStation sont des marques commerciales de SONY Computer Entertainment Inc.
Entreprises Ltd. Toutes les autres marques sont déposées par leurs propriétaires respectifs. Photos non contractuelles

Bloody Roar — Not. Franç. Pour PSX
Resident Evil 2 — Vers. Franç. Pour PSX
2 Xtrême — Not. Franç. Pour PSX
Actua Soccer 2 — Vers. Franç. Pour PSX
Adidas Power Soccer 2 — Vers. Franç. Pour PSX
Agile Warrior — Vers. Franç. Pour PSX
Air Combat Platinum — Vers. Franç. Pour PSX
Alerte Rouge — Vers. Franç. Pour PSX

Constructor — Vers. Franç. Pour PSX
Cool Boarders 2 — Not. Franç. Pour PSX
Crash Bandicoot 2 — Vers. Franç. Pour PSX
Criticom — Vers. Franç. Pour PSX
Croc — Vers. Franç. Pour PSX
Crypt Killer — Not. Franç. Pour PSX
Cyberspeed — Vers. Franç. Pour PSX

Guy Roux Manager — Vers. Franç. Pour PSX
Hard Boiled — Vers. Franç. Pour PSX
Hardcore 4x4 — Vers. Franç. Pour PSX
Inter. Rally Championship — Vers. Franç. Pour PSX
ISS Pro 98 — Vers. Franç. Pour PSX
Jeremy Mac Grath Supercross — Vers. Franç. Pour PSX
Jersey Devil — Not. Franç. Pour PSX

Lucky Luke — Vers. Franç. Pour PSX
M6 Turbo Racing — Vers. Franç. Pour PSX
Magic : The Gathering — Vers. Franç. Pour PSX
Men In Black — Vers. Franç. Pour PSX
Monopoly — Vers. Franç. Pour PSX
Moto Racer — Vers. Franç. Pour PSX
Myst 2 Riven — Vers. Franç. Pour PSX

Need for Speed 3 — Vers. Franç. Pour PSX
NHL Hockey 98 — Not. Franç. Pour PSX
Ninja — Not. Franç. Pour PSX
Oddworld — Vers. Franç. Pour PSX
One — Vers. Franç. Pour PSX
Pad Analogique Dual Shock — Vers. Franç. Pour PSX
Premier Manager 98 — Not. Franç. Pour PSX

3700 titres disponibles sur

Batman et Robin — Vers. Franç. Pour PSX
Duke Nukem Time to Kill — Not. Franç. Pour PSX
Coupe du Monde 98 — Vers. Franç. Pour PSX
Heart of Darkness — Vers. Franç. Pour PSX
Gran Turismo — Vers. Franç. Pour PSX
Moto Racer 2 — Vers. Franç. Pour PSX

DISPONIBLES : Tous les jeux pour Playstation.

PlayStation™

Road Rash 3D — Vers. Franç. Pour PSX
Rock And Roll Racing 2 — Not. Franç. Pour PSX
Rosco Mac Queen — Vers. Franç. Pour PSX
Rush Down — Vers. Franç. Pour PSX

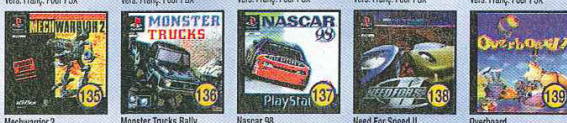
Skull Monkey — Vers. Franç. Pour PSX
Star Gladiator — Vers. Franç. Pour PSX
StarWinder — Vers. Franç. Pour PSX
Street Racer — Not. Franç. Pour PSX

VR Powerboat Racing — Vers. Franç. Pour PSX
V-Rally — Vers. Franç. Pour PSX
War Games — Vers. Franç. Pour PSX
Warhammer Dark Omen — Vers. Franç. Pour PSX
Wild 9 — Not. Franç. Pour PSX
World League Basket — Vers. Franç. Pour PSX
World League Soccer — Vers. Franç. Pour PSX

Adidas Power Soccer Platinum — Vers. Franç. Pour PSX
Breakpoint Tennis — Vers. Franç. Pour PSX
Colony Wars — Vers. Franç. Pour PSX
Command and Conquer Plat. — Vers. Franç. Pour PSX
Courier Crisis — Not. Franç. Pour PSX
Destruction Derby II — Vers. Franç. Pour PSX
Die Hard Trilogy Platinum — Vers. Franç. Pour PSX

WWF War Zone — Vers. Franç. Pour PSX
Adidas Power Soccer 98 — Vers. Franç. Pour PSX
Bushido Blade — Not. Franç. Pour PSX
Dead Ball Zone — Vers. Franç. Pour PSX

Discworld 2 — Vers. Franç. Pour PSX
Duke Nukem 3D — Vers. Franç. Pour PSX
Fade To Black — Vers. Franç. Pour PSX
Fifa Soccer 96 Platinum — Vers. Franç. Pour PSX



Mechwarrior 2 — Vers. Franç. Pour PSX
Monster Trucks Rally — Vers. Franç. Pour PSX
Nascar 98 — Vers. Franç. Pour PSX
Need For Speed II — Vers. Franç. Pour PSX
Overboard — Vers. Franç. Pour PSX

Ridge Racer Platinum — Vers. Franç. Pour PSX
Riot — Not. Franç. Pour PSX
Soviet Strike Platinum — Vers. Franç. Pour PSX
Speedster — Not. Franç. Pour PSX
Tenka — Not. Franç. Pour PSX

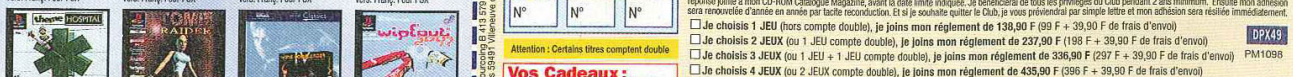
Profitez de cette offre et bénéficiez de tous les privilèges du Club Européen du Multimédia

- **Aucun droit d'entrée, ni cotisation annuelle.**
- **Un Catalogue de 148 pages couleur** chaque trimestre : des Jeux, des Infos, des nouveautés...
- **Des CADEAUX,** en accumulant des Points Fidélité !
- **Un Choix Exceptionnel** constamment réactualisé : plus de 3700 titres présentés dans notre Catalogue.
- **Toute la production française** + tous les "Best Sellers" Américains !
- **Une Garantie d'Économie :** chaque Jeu acheté au "Prix Club Euro" (déjà -10 % sur le prix non adhérent), donne droit à une **Réduction Supplémentaire** sur un second Jeu.
- **Une livraison encore plus rapide** (48 h par Colissimo) en commandant par **Téléphone,** par **Internet** ou par **Minitel 24 h / 24 h, 7 jours sur 7.**

bienvenue au Club !

PlayStation™

Catalogue...



OFFRE EXCEPTIONNELLE

Jusqu'à **5 JEUX POUR CONSOLES** au choix **99 F TTC** Chacun + frais d'envoi

+ 1er Cadeau : 1 K7 Vidéo des meilleurs jeux pour consoles

+ 2e Cadeau : Une superbe Montre Chrono

+ 3e Cadeau : Un Cadeau Surprise si tu réponds sous 8 jours

Offre valable jusqu'au 30/06/99

Pour en savoir plus...

PAR MINITEL 3615 CECD

PAR TÉLÉPHONE 0 836 670 505

PAR INTERNET http:// www.cdclub.com

Le Club sur Internet http://www.cdclub.com

Voici le(s) JEUX que je choisis :

1er	2e
N°	N°
3e	4e	5e
N°	N°	N°

Attention : Certains titres comptent double

Vos Cadeaux :

1 K7 Vidéo

+ Une superbe Montre Chrono

+ 1 Cadeau Surprise si vous répondez sous 8 jours

Nous n'acceptons qu'une seule adhésion par foyer. Nous ne pouvons pas accepter de commande sans règlement ni signature. Le Club Européen du Multimédia se réserve le droit de refuser tout bulletin incomplet ou raturé. Cette offre est valable uniquement par correspondance dans la limite des stocks disponibles, jusqu'au 31/12/98

Conformément à la loi Informatique et Liberté, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification vous concernant. Par notre intermédiaire, vous pouvez être amenés à recevoir d'autres propositions d'autres sociétés. Si vous ne le souhaitez pas, il vous suffit de nous écrire à l'adresse sus-mentionnée.

Numéro de notre autorisation de prélèvement auprès de la SNCC auprès de la CNIL : 400 000 ; RCS Roubaix-Tourcoing B 413 979 128
SNC au capital de 100 000 F ; Gérant : Jean-Charles Sigrist ; Vente réservée à l'Asacq - Tél. 0 836 670 505

BON D'ESSAI

A Retourner dès aujourd'hui à : CLUB EUROPEEN DU MULTIMEDIA, B.P. 72 - 59963 Croix Cedex

Envoyez-moi le(les) Jeux dont j'ai noté le(les) numéro(s) ci-contre, ainsi que mon cadeau gratuit. Si dans les 10 jours, je ne suis pas entièrement satisfait, je vous le(les) retourne et serai intégralement remboursé (hors frais de port). Si je décide de le(les) garder, je deviendrai membre du Club Européen du Multimédia sans droit d'entrée ni cotisation annuelle. Je recevrai par la suite ma carte d'adhérent et mon premier Catalogue CD-ROM Magazine. Je m'engage à acheter seulement 3 titres au moins par an (Jeux pour Consoles, CD-ROM ou CD-I), pendant deux ans. Chaque trimestre, il me sera présenté la sélection du Club. Si je désire recevoir cette sélection, je n'aurai rien à faire : elle me parviendra automatiquement. Si je désire un autre Jeu ou pas de Jeu du tout, je vous retournerai la carte-réponse jointe à mon CD-ROM Catalogue Magazine, avant la date limite indiquée. Je bénéficierai de tous les privilèges du Club pendant 2 ans minimum. Ensuite mon adhésion sera renouvelée d'année en année par tacite reconduction. Et si je souhaite quitter le Club, je vous préviendrai par simple lettre et mon adhésion sera résiliée immédiatement.

- ☐ **Je choisis 1 JEU** (hors compte double), **je joins mon règlement de 138,00 F** (99 F + 39,90 F de frais d'envoi) DPX49
- ☐ **Je choisis 2 JEUX** (ou 1 JEU compte double), **je joins mon règlement de 237,90 F** (198 F + 39,90 F de frais d'envoi) PM1098
- ☐ **Je choisis 3 JEUX** (ou 1 JEU + 1 JEU compte double), **je joins mon règlement de 336,90 F** (297 F + 39,90 F de frais d'envoi)
- ☐ **Je choisis 4 JEUX** (ou 2 JEUX compte double), **je joins mon règlement de 435,90 F** (396 F + 39,90 F de frais d'envoi)
- ☐ **Je choisis 5 JEUX** (ou 1 JEU + 2 JEUX compte double), **je joins mon règlement de 534,90 F** (495 F + 39,90 F de frais d'envoi)

Supplément de frais de port : Belgique, Suisse et Luxembourg : 35 F. Dom Tom : 60 F. Autres pays : nous consulter.

☐ Je désire être livré en express, j'ajoute 20F.

Je règle par : ☐ Chèque* ☐ Mandat-Lettre* (*) Libellés à l'ordre du Club Européen du Multimédia

☐ CB N° _____ Expire le _____

☐ Avec ma Carte "4 Étoiles" N° _____

(MAJUSCULES SVP) ☐ M. ☐ Mme. ☐ Mlle.

Nom _____ Prénom _____

Né(e) le _____ Tél _____

Adresse _____

Code Postal _____ Ville _____

JE NE SUIS PAS DÉJÀ ADHÉRENT DU CLUB EUROPEEN DU MULTIMEDIA NI DU CLUB EUROPEEN DU CD-ROM

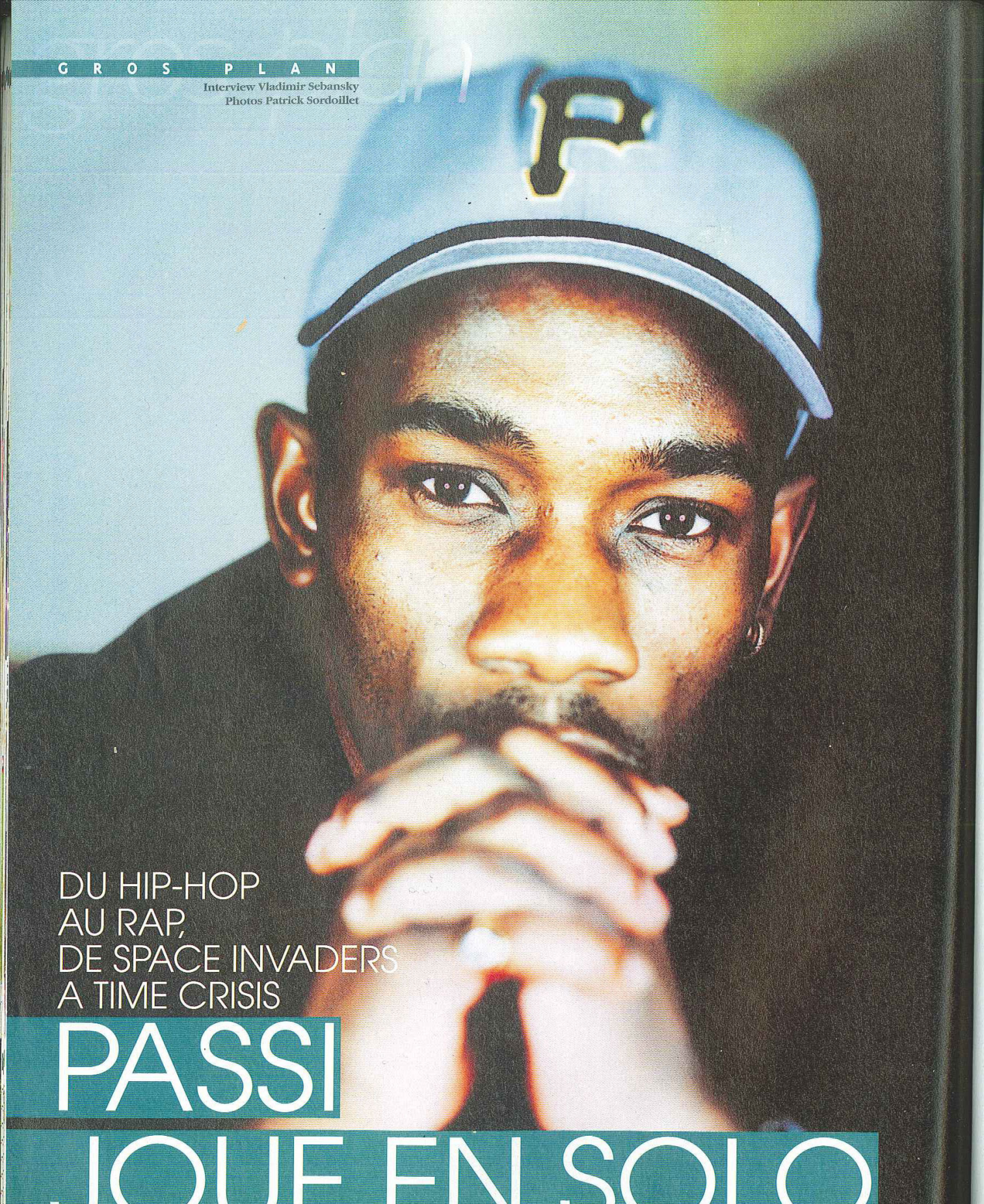
Date _____

Signature obligatoire

Pour les mineurs, celle des parents ou tuteur.

* Visuels non contractuels

Interview Vladimir Sebansky
Photos Patrick Sordoillet

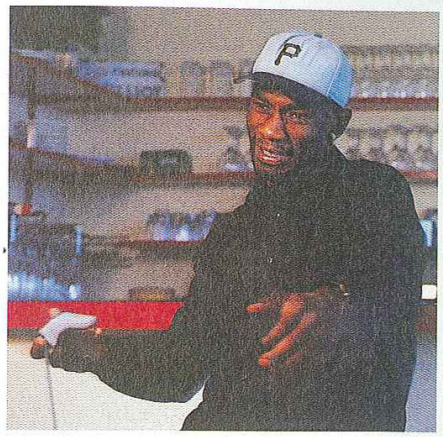


DU HIP-HOP
AU RAP,
DE SPACE INVADERS
A TIME CRISIS

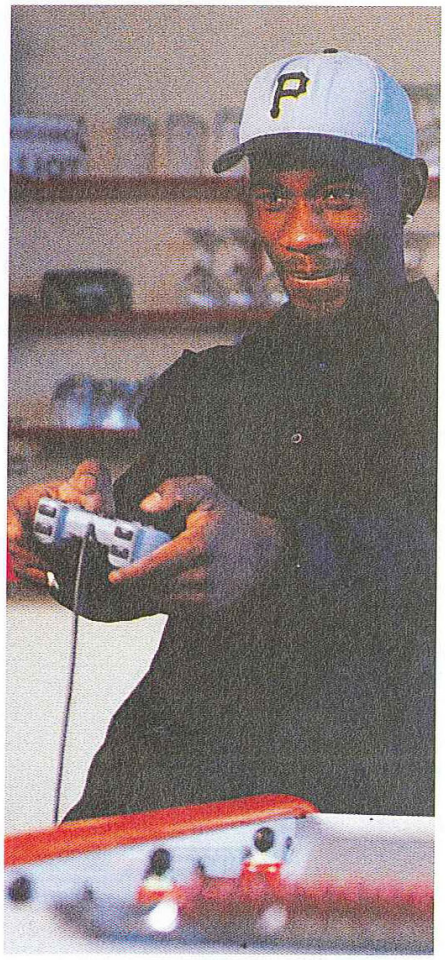
PASSI

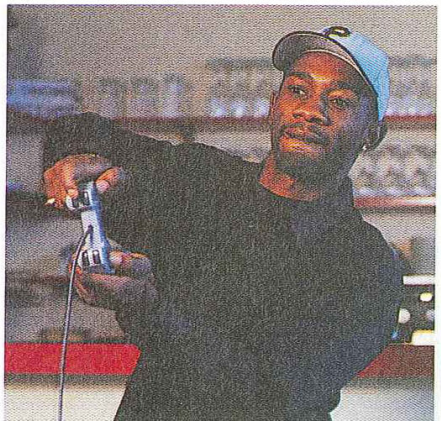
JOUE EN SOLO

"Lors de mes études, je m'interdisais de jouer à fond."



Avec plus de 200 000 albums vendus, la carrière solo de Passi débutée à la fin de l'année dernière semble sur la bonne voie, en tout cas celle du succès. En attendant un nouvel album, notamment celui qui sortira l'année prochaine qu'il termine d'enregistrer avec ses collègues du Ministère Amer, nous avons rencontré Passi devant une console PlayStation.





P : Mon premier jeu sur PlayStation c'était Rayman. Mais j'aimais pas, je suis retourné le changer. En fait y a plein de jeux que j'ai échangés, qui ne me plaisaient pas, je pourrais même pas te ressortir tous les titres. J'allais me faire rouler dans les magasins où tu échanges les jeux. T'achètes un jeu 300 balles, tu viens l'échanger il vaut plus que 150 balles alors que t'as joué une fois dessus à peine.

P.M. : Il y a quand même des jeux que tu gardes, qui ne retournent pas en magasin pour un échange ?

P : En ce moment j'ai Tekken 2, Crash Bandicoot, Time Crisis et Soul Blade que j'adore. Et bien sûr FIFA World Cup 98. J'ai eu WipEout. Je le trouvais trop dur. Faut vraiment apprendre à le manier, tu donnes un coup sur le joypad et tu te retrouves tout de suite à l'ouest. J'ai pas Resident Evil, ni le un ni le deux. J'ai peur de rentrer dedans pour l'instant parce qu'on m'a dit que quand tu commences tu le lâches plus après. Et ça me fait flipper vu que j'ai plein de taf, en ce moment j'ai pas vraiment le temps de m'asseoir pour jouer à la PlayStation, mais dès que je peux je m'achète ces deux-là.

P.M. : Et avant la PlayStation, t'étais déjà joueur ?

P : J'ai commencé à l'époque de Mario Bros, sur Nintendo. C'était ma première console. Mais avant ça je jouais avec mes grands frères, sur la console Atari. Mon jeu préféré c'était Space Invaders. J'ai beaucoup joué aux jeux électroniques, aux jeux Game & Watch quand j'étais môme. Sur Mario Bros. on jouait toute la nuit avec les potes, on faisait des concours. Après je me suis plongé dans mes études, je m'interdisais de jouer à fond mais je tombais sur des jeux chez le potes.

P.M. : Il y a eu une période de creux entre la Nintendo et ta PlayStation. Qu'est qui t'as décidé à racheter une console ?

P. : Même en période de creux, où je n'ai pas eu de console, je restais en contact avec les jeux par l'intermédiaire de mes neveux. Je restais connecté, ils me montraient les nouveautés. Et puis quand j'allais dans certains studios je voyais la PlayStation. Quand on a enregistré l'album 95200 avec le Ministère Amer on préparait souvent les musiques chez Guetch. Il avait déjà une PlayStation, dès sa sortie. Il a toujours été hyper branché là-dessus. Même si j'ai acheté la console assez récemment, il y a un an et demi, j'en ai toujours vu autour de moi.

P.M. : Finalement, maintenant que t'as essayé plein de jeux en en ramenant des tonnes dans les magasins, c'est quoi ton genre préféré ?

P. : J'aime bien les jeux de combats. J'aime bien certains jeux de voitures et les jeux dans l'espace aussi, surtout quand t'as un bon vaisseau, et que tu vois ton appareil. Même dans les jeux de courses, d'ailleurs, je prends toujours la vue extérieure, je ne me place jamais dans la voiture. J'aime bien jouer à plusieurs, surtout. J'ai entraîné mon frère. Maintenant il a acheté une PlayStation pour son fils. Je pense que c'est bien pour les petits aussi, ça les prépare à l'ère électronique, les ordinateurs. En studio on bosse beaucoup avec des ordinateurs, mais comme j'aime pas trop toucher aux appareils des autres je n'y connais pas grand-chose. Je suis en train de monter mon propre studio, et là je m'y mettrai. C'est une question de mois. Pour l'instant je suis en train de chercher l'endroit où monter ce studio.

P.M. : Le grand public te connaît surtout depuis la sortie de ton album solo en novembre 97, mais avant ça il y avait le Ministère Amer (Stomy Bugsy, Doc Gynéco…). Vous vous connaissiez depuis combien de temps ?

P. : On se connaît tous depuis 15 ans. On a toujours cherché à bosser la musique, on cherchait à acheter des petites boîtes à rythme. Guetch commençait à chercher des samplers. J'ai toujours voulu toucher la musique, mais je me disais que temps que je n'avais pas encore fait toutes mes preuves en tant que rappeur, tant que je ne m'étais pas encore imposé... Mais j'avais des notions, je sais comment ça marche, comment on fait cette musique. Je les ai appliquées après pour mon album solo.

P.M. : Qu'est-ce qui vous a motivé à bosser ensemble, à fonder un groupe ?

P. : C'était l'époque du Break et du Hip-Hop. Vouloir mettre son nom partout sur les murs ou vouloir mettre son nom dans toutes les radios. Cette envie de devenir de plus en plus large, comme on dit dans le rap. C'est un jeu artistique, plus tu avances plus on t'attend au tournant. Et plus tu dois arriver au bout de tes défis.

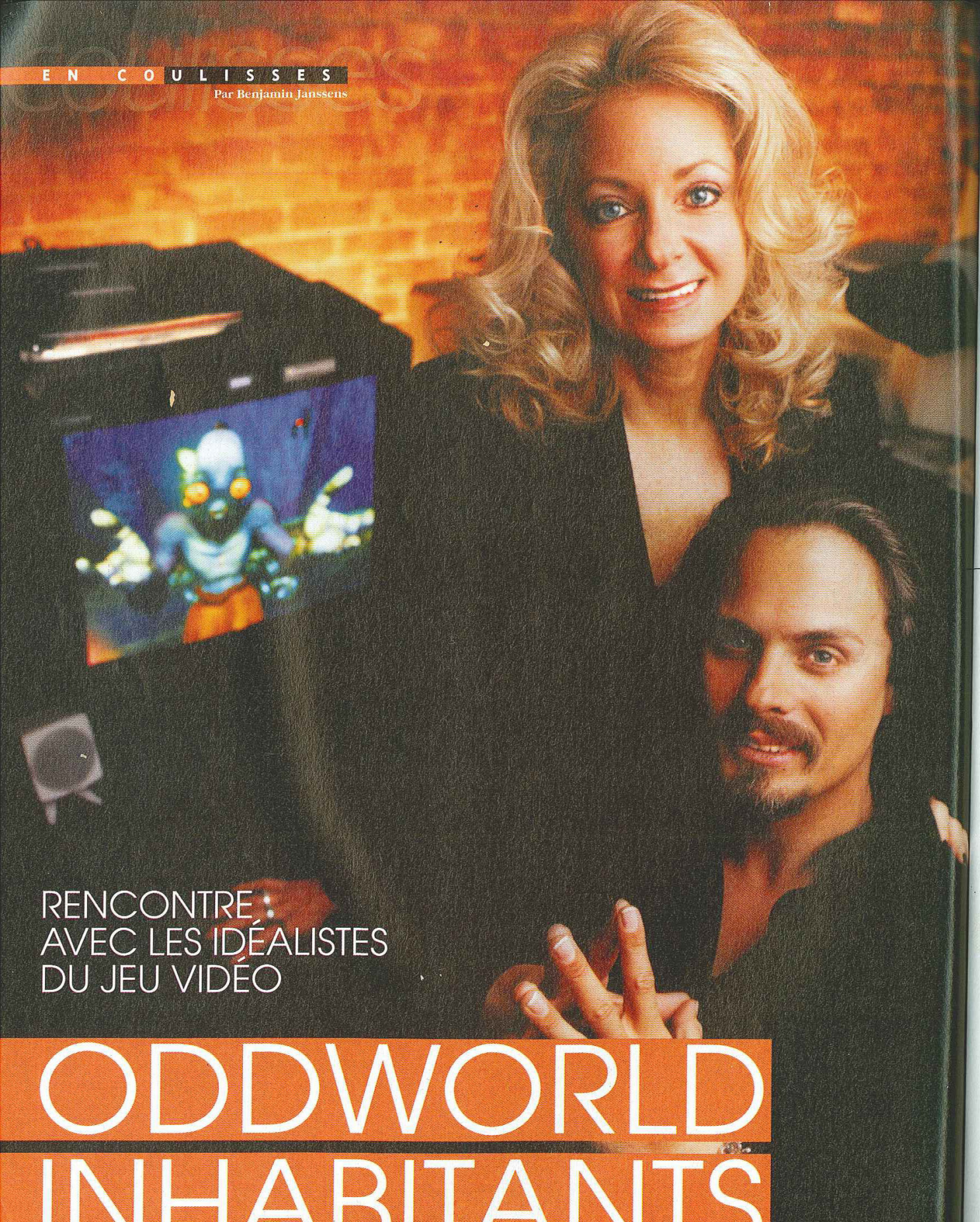
P.M. : Pratiquement chaque membre du Ministère Amer a une carrière solo aujourd'hui. C'est quelque chose que vous aviez toujours eu envie, mener les deux fronts en même temps ?

P. : Depuis le début on s'est toujours dit qu'on allait faire des albums de groupe et des albums solo. Parce qu'il y avait des morceaux qu'on écrivait à trois, d'autres seul. On voulait se diversifier, faire des choses plus personnelles et garder le Ministère pour la guerre. L'image c'est : le Ministère Amer c'est l'armée en temps de guerre, et quand on est en solo t'es chez toi avec frères et sœurs en train de jouer à la PlayStation.

P.M. : Vous prévoyez de sortir un nouvel album du Ministère l'année prochaine, apparemment vous êtes toujours en guerre. Contre qui, quoi ?

P. : Y a encore beaucoup de choses à dire. Regarde l'état du monde dans lequel on vit. Les problèmes existent toujours, on peut faire la fête quand on est tout seul, et penser au monde quand on est en groupe. Que ce soit par le Ministère Amer ou par les albums solo, on a toujours défendu un truc : le franc-parler. Je dis ce que j'ai envie de dire, on ne me censure pas, j'ai envie de crier, de gueuler sur un truc qui m'énerve. Le rap c'est un truc à messages, le plus important c'est ce que tu dis, ce que tu donnes. Le message peut passer sur une musique cool ou sur une musique barbare. Notre côté militant est toujours là : fier de sa race, de sa religion, de ses pensées, de ses idées, qu'elles soient comme celles des autres ou différentes

Par Benjamin Janssens

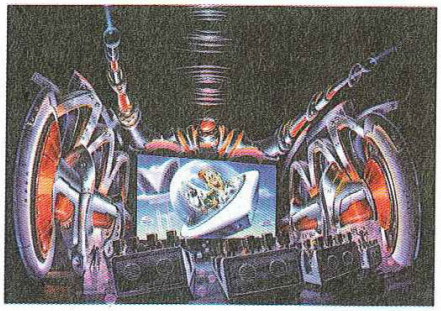


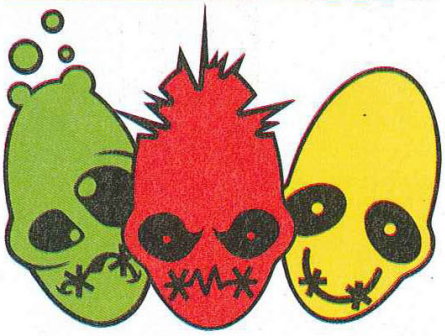
RENCONTRE : AVEC LES IDÉALISTES DU JEU VIDÉO

ODDWORLD INHABITANTS

"Nous espérons faire de notre série un long métrage en images de synthèse."

Lorne Lanning et Sherry McKenna sont sans conteste des développeurs à part. Des farfelus ? Non, mais ça cogite sec sous leur caboche ! Comment ce couple passionné par les effets spéciaux, la réalité virtuelle et les mondes irréels se sont-ils lancés sur le créneau des jeux vidéo ? La réponse est intéressante... Et diablement - bien que le paradoxe ne soit pas loin - surprenante.





Lorne et Sherry sont aussi à l'origine d'attractions célèbres. Si, de passage dans les Studios Universal aux Etats-Unis, vous participez à l'animation Back to the Future, pensez à eux.

SHERRY MCKENNA, FEMME DE CARACTERE

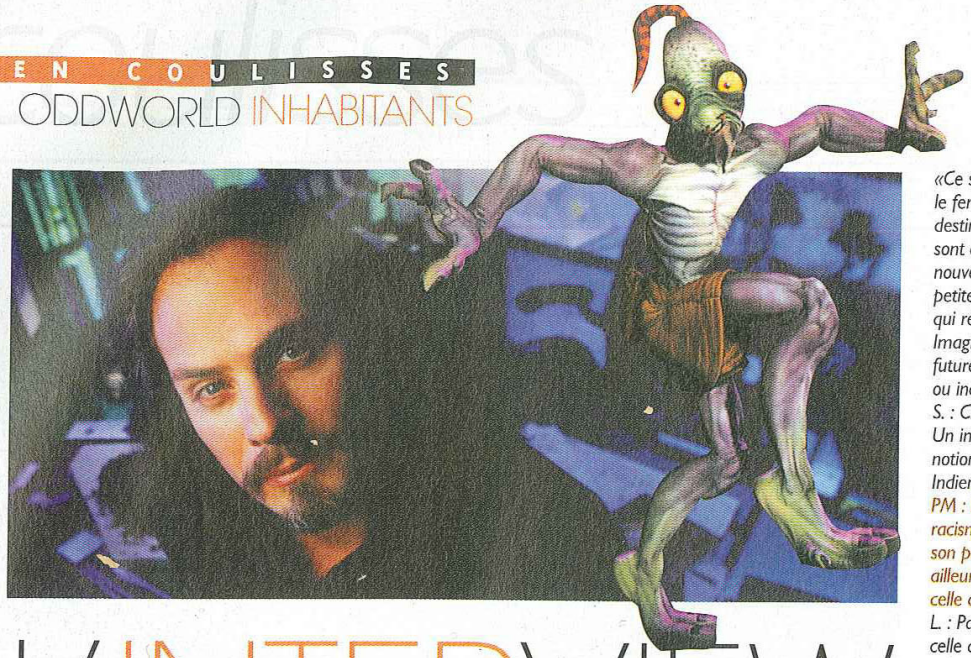
Sherry est aussi dynamique qu'autoritaire. Dans le bon sens du terme, heureusement. La Dame de Fer d'Oddworld Inhabitants a travaillé dix-neuf ans dans l'univers ultra-concurrenciel des effets spéciaux. Sa spécialité : les pubs TV, les attractions de parcs à thème et les longs métrages comprenant des images générées par ordinateur. Sherry est par ailleurs considérée comme une pionnière dans la création d'images de synthèse. Avant de fonder Oddworld Inhabitants en 1994, elle a collaboré avec certains des plus grands noms de l'industrie. Elle a côtoyé Steven Spielberg, par exemple. Ses débuts, elle les doit en partie aux dirigeants de Robert Abel & Assoc., grande agence de publicité made in U.S.A. Des marques connues comme Levi's, Revlon, 7-Up et Braun ont eu recours à ses compétences. Plus tard, dans la peau de producteur exécutif en pleine ascension, Sherry a œuvré - habilement - sur des films et des clips vidéo. Labyrinthe avec David Bowie dans le rôle du méchant, et 2010, la suite du film culte de Kubrik, figurent à son tableau de chasse. En 1984, cette femme de poigne a activement participé à la réalisation de Starfighter de Nick Castle. Déjà, il était question de jeu vidéo. Le scénario retrace les aventures d'un jeune garçon, champion du Starfighter, simulation de combats intergalactiques. «Avec Tron de Disney, ce film est l'un des premiers à mettre en scène de la CGI ou Computer Generated Animation, précise Sherry. A l'écran, cela dure très peu de temps, mais à l'époque, c'était un exploit.»

Les années passent et elle se retrouve à la tête de projets de plus en plus importants. Les rides ou attractions Hanna-Barbera et Back to the Future présentées dans les parcs à thème des Studios Universal aux Etats-Unis sont le résultat de mois de labeur de sa part. Chef d'équipe chez Rythm & Hues, Sherry ira encore plus loin avec Seafari, court métrage entièrement conçu en images de synthèse exclusivement visible au Japon. C'est ici qu'elle rencontre Lorne Lanning. The rest is history.

LORNE LANNING, TIBÉTAIN DANS L'ÂME

Contrairement à Sherry, Lorne est ce qu'on appelle communément un «artiste». Grand, les cheveux mi-longs et le regard bleu azur, Lorne rêve à des mondes comme les a imaginés Tolkien dans Le Seigneur des Anneaux. Ce jeune idéaliste a étroitement collaboré avec l'armée et la NASA. «A une époque où la réalité virtuelle n'était qu'un concept, j'ai aidé les services militaires américains à passer de la théorie à la pratique.» Idéal pour bien débuter dans le monde de l'imagerie surréaliste - irréelle ? L'expérience lui sert beaucoup aujourd'hui. Lorne ne désespère pas voir évoluer les jeux vidéo de sorte à complètement immerger l'utilisateur dans des univers fantastiques. De passage à Rythm & Hues Studios au début des années 90, il répond pleinement aux attentes de grands groupes multimédia à l'image de MCA/Universal. La réalisation de Seafari lui fera suer sang et eau, comme pour Sherry.

Le résultat est divin mais ne dure que quatre minutes. «Nous aurions aimé faire plus long, mais le temps manquait, l'argent aussi et les producteurs devenaient de plus en plus contraignants.» C'est la raison pour laquelle, un soir, au bord d'une piscine, Lorne convainc Sherry de se lancer dans l'aventure «vidéo-ludique». Objectif avoué : développer une société leur appartenant et ne dépendre de personne. Créatif dans l'âme, Lorne pas plus que Sherry ne supportait d'avoir à dépendre de financiers qui, sans raison apparente, décidaient de modifier leur boulot. «Pour Seafari, nous avons dû batailler pour faire accepter nos idées, raconte-t-il. Un producteur ou un financier n'a pas de fibre créatrice. Il se base sur des ouï-dire, les avis d'amis rencontrés lors d'une beuverie et ne fait que trop rarement preuve d'objectivité.» Face à de tels arguments, Sherry finit par se laisser persuader. Leur association dure depuis quatre ans. A terme, le duo espère sortir un long métrage d'animation de la veine de Toy Story. «Nous connaissons John Lasseter de Pixar. Le réalisateur de Toy Story et de Bug's Life sait que nous avons les moyens de venir le concurrencer sur son propre terrain. Tant mieux. Ce n'est pas prévu pour tout de suite, mais nous y pensons déjà.» Dans l'immédiat, il s'agit pour eux de promouvoir le second volet des aventures d'Abe, le premier s'étant vendu à plus d'un million d'exemplaires dans le monde.



L'INTERVIEW

PlayStaion Magazine : La saga «Abe» aborde plusieurs thèmes très sérieux. L'esclavagisme, par exemple...
Lorne : Tout n'est que métaphore. Nous sommes esclaves de notre style de vie et de nos idées...
Sherry : Des idées et des concepts qui, souvent, nous échappent. Grâce au personnage d'Abe, nous posons des questions fondamentales. Abe est un esclave du système, mais un esclave heureux. Il ne se demande pas si ce qu'il fait est bien ou non. C'est sa vie. Du coup, Abe est-il réellement responsable de ses actes ? Faut-il lui jeter la pierre parce qu'il ignore, de façon non délibérée, ce qui se trame autour de lui ? Faut-il lui en vouloir parce qu'il s'en moque ? Mettons-nous à sa place un instant.
PM : Sommes-nous des «moutons» ?
S. : Pas forcément. Le message est : «Si, malgré nous, par la faute des médias, du système ou des gens qui nous entourent, nous ne sommes pas au courant de ce qui se passe dans le monde, sommes-nous à blâmer ?» L'ignorance constitue un excellent moyen de défense.
PM : Croyez-vous en Dieu ?
S. : Est-il indispensable d'être croyant pour bien vivre ? Dans le cas où nous croyons en Dieu, est-il préférable d'être catholique, bouddhiste ou protestant ?
L. : Chaque religion est basée sur l'idée que la vie continue après la mort... Je pense qu'il faut vivre et croire en nous sans se soucier de savoir si nous irons au Paradis ou en Enfer. Tout cela est trop abstrait, trop incertain.
S. : Je suis fermement convaincue que mes actions actuelles ont des conséquences sur la vie d'autrui. Pour l'heure, c'est la seule chose qui importe... Pas plus tard que la semaine dernière, en rentrant chez moi, je suis tombée nez à nez avec un couple de chauves-souris. J'ai hurlé ! J'ai appelé Lorne afin de m'en débarrasser. A son arrivée, je pensais que nous allions les tuer...
L. : J'ai dit à Sherry que ces animaux étaient encore plus effrayés qu'elle. Ces chauves-souris méritaient-elles de mourir parce qu'elles avaient vu de la lumière et étaient entrées ? Non. Nous les avons donc fait fuir. Une chauve-souris est un élément nécessaire à l'équilibre naturel.
PM : Comment envisagez-vous la vie ?
L. : Notre degré de conscience et de compassion envers les autres et notre environnement joue énormément dans notre façon d'approcher la vie. L'un de mes mentors se nomme Yoda dans La Guerre des Etoiles. Il personnifie

«Ce serpent pourrait me mordre, c'est un fait. Mais il ne le fera que si je m'approche et interviens dans sa destinée.» Nous vivons dans un monde où les insectes sont considérés comme nuisibles. Chaque jour sort un nouvel insecticide, plus puissant, auquel font face ces petites créatures. Nous avons créé des races d'animaux qui résistent à tout. Les pigeons, les cafards, les rats... Imaginez que ce soient eux les seuls survivants de la vie future ! Nous rompons l'équilibre naturel, délibérément ou inconsciemment, ce qui est grave.
S. : Chaque vie a son importance et sa place parmi nous. Un insecte constitue une pièce du puzzle de l'univers. Ces notions passent trop souvent à la trappe aujourd'hui. Les Indiens et les Aborigènes en avaient conscience, pas nous.
PM : Dans L'Odyssée et L'Exode d'Abe, vous parlez de racisme, de paix, d'ignorance, de responsabilités envers son prochain... Mais jamais de sexe ! Vous avez par ailleurs précisé qu'Abe était asexué. Sa voix est pourtant celle d'un homme...
L. : Pas tout à fait. Sa voix se rapproche davantage de celle d'un homme que de celle d'une femme. En tant qu'être humain, nous ne pouvons imaginer ce que serait la voix d'un asexué. Vous avez déjà entendu parler un androgyne ? Le sexe et l'amour sont cependant présents dans la saga. Attendez de voir la reine ! Là encore, nous parlons de reine, c'est-à-dire d'élément féminin. Le monde est ainsi fait.
S. : Nous avons volontairement éliminé le sexe tel qu'il est représenté habituellement. Nous voulions passer à autre chose.
PM : En tant que femme - et présidente d'Oddworld Inhabitants - n'avez-vous pas émis des réserves en apprenant qu'Abe aurait une voix plutôt masculine ?
S. : Je ne suis pas une féministe acharnée. Il fallait choisir une voix et, dans le monde des jeux vidéo, il était préférable qu'Abe est une voix d'homme... Sans compter que j'adore la voix que lui a donnée Lorne (Lorne est le doubleur original américain du héros, NDLR). Elle me fait davantage penser à un enfant, naïf et attachant.
PM : Autre thème abordé : la communauté. Le groupe et la solidarité entre les personnes semblent vous tenir à cœur ?
L. : L'un des problèmes majeurs auxquels la société actuelle est confrontée est l'intégration d'un élément isolé au sein d'une communauté. Si cela ne fonctionnait pas au moins un peu, le monde s'écroulerait.
S. : J'aime l'idée d'appartenir à un pays basé sur le concept suivant : «La majorité prime mais les minorités ont tous les droits, le droit d'exister et de revendiquer des idées contradictoires à celles prônées par la majorité.» Un être isolé en désaccord avec le reste du monde a droit de vie et d'opinion.
PM : Pourquoi avez-vous choisi de transmettre ces messages très sérieux au travers de jeux vidéo ?
L. : Nous espérons sincèrement que cela débouchera sur un long métrage en images de synthèse, dans trois ou quatre ans... Dans l'immédiat, il faut prendre en compte deux éléments. D'une part, il est moins coûteux de créer un jeu vidéo et d'autre part ce médium est en pleine mutation. Un jeu vidéo touche des quantités de gens qui ne vont pas au cinéma. Par sa durée de vie, il permet également d'insister sur les messages transmis...
PM : Comment voyez-vous évoluer les choses au cours des mois à venir ?
L. : Nous travaillons sur Munch's Oddyssee (titre original). Munch est une bestiole qui s'en prend à Abe, déclarant : «OK, vieux, tu penses que tu es le roi, que tu as fait ta B.A. en sauvant les Mudokons du génocide. C'est bien mais que penses-tu des autres races qui sont en voie d'extinction sur la planète ? Pourquoi les avoir mises à l'écart ? Pourquoi ne pas avoir tenté de les protéger, elles aussi ?» Abe croyait faire le Bien, mais à son échelle, sans

IL Y A L'EAU, L'AIR, LA TERRE,
LE FEU ET...

Le Cinquième Élément

GAGNEZ DES JEUX,
DES CASSETTES VIDÉO
ET DES T-SHIRTS SUR

3615 PSNEWS

Le Serveur Officiel de PlayStation

kalisto entertainment

Gaumont Multimédia

SONY

PlayStation

Le Cinquième Élément est une marque déposée de Gaumont (c) Gaumont 1998. Tous droits réservés. 1998. Développé par Kalisto Entertainment

Versions Longues

Quand y en a plus, y en a encore ! Pour preuve : Colin MacRae Rally nous dévoile ses nouveaux secrets, de même que Circuit Breakers. Et puis, il y a aussi les astuces des jeux récents comme N_2O ou G-Darius... Comme quoi la Terre continue de tourner, les oiseaux de chanter, le soleil de se lever et la Play d'amuser !

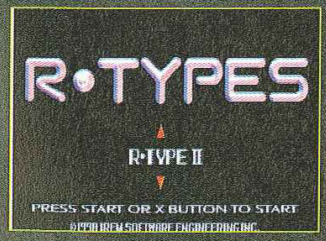
N_2O

Entrez les codes dans cet écran.

Les codes des niveaux

Niveau 2 :	○ ✕ ✕ ✕ □ ○ □ ✕	Niveau 15 :	○ △ ✕ □ ○ △ △ △
Niveau 3 :	○ ✕ ○ ○ □ △ ✕ △	Niveau 16 :	○ □ △ ✕ ○ ○ ○ □
Niveau 4 :	○ ○ △ ○ △ ○ □ □	Niveau 17 :	✕ ○ △ ✕ □ □ □ ○
Niveau 5 :	□ △ □ △ □ △ △ ○	Niveau 18 :	○ △ ○ ○ △ □ □ ✕
Niveau 6 :	□ □ ○ □ △ ✕ △ ✕	Niveau 19 :	□ ✕ ○ □ ○ ✕ ✕ △
Niveau 7 :	✕ △ ○ □ ✕ △ ○ △	Niveau 20 :	○ □ △ □ □ □ □ □
Niveau 8 :	□ ○ ○ △ △ □ △ □	Niveau 21 :	○ ○ ○ ○ △ ✕ △ ○
Niveau 9 :	□ ○ ✕ △ □ □ ✕ ○	Niveau 22 :	○ ✕ ○ △ ✕ ○ △ ✕
Niveau 10 :	✕ △ □ ○ △ ✕ ✕ ✕	Niveau 23 :	□ □ △ ○ △ ✕ ○ △
Niveau 11 :	○ □ △ □ ○ △ □ △	Niveau 24 :	○ ○ □ △ □ △ △ □
Niveau 12 :	○ ✕ ✕ ✕ △ ✕ ✕ □	Niveau 25 :	○ ✕ △ ✕ □ △ ✕ ○
Niveau 13 :	□ △ △ ○ ○ ✕ ○ ○	Niveau 26 :	□ ○ ○ ○ ✕ ○ ✕ ✕
Niveau 14 :	□ □ △ ○ ○ △ ○ ✕	Niveau 27 :	□ □ △ ○ ✕ ✕ □ △

R-Types



Placez votre curseur sur R-Type ou R-Type II.

Sélection des niveaux

Sur l'écran principal, placez le curseur sur R-Type ou R-Type II. Ensuite, faites rapidement L2 dix fois puis R2 dix fois. Commencez une partie en appuyant sur le bouton Start, vous aurez désormais accès à tous les niveaux ainsi qu'aux démos.

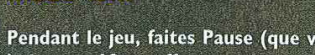
Mode turbo

Pendant le jeu, faites Pause (que vous soyez dans R-Type 1 ou 2) puis maintenez le bouton L2 en effectuant les manipulations suivantes :

Faites Pause avant d'effectuer les manipulations.

Mode lent

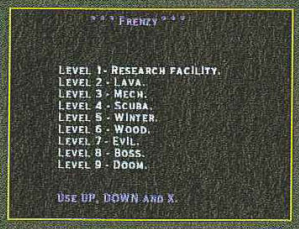
Pendant le jeu, faites Pause (que vous soyez dans R-Type 1 ou 2) puis maintenez le bouton L2 en effectuant les manipulations suivantes :

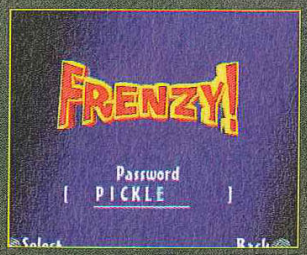


Frenzy

Cheat mode

Entrez le mot de passe suivant : PICKLE
Ignorez le message «incorrect password». Ensuite pressez le bouton △ pour revenir au menu général. Il suffira d'utiliser le menu cheat pour choisir son niveau.





Entrez PICKLE

Circuit Breakers

Sélection des circuits

En mode single player, faites la Pause. Allez dans le menu du son puis placez votre curseur sur effet sonore. Faites ensuite L1 + L2 pour bénéficier de tous les circuits.

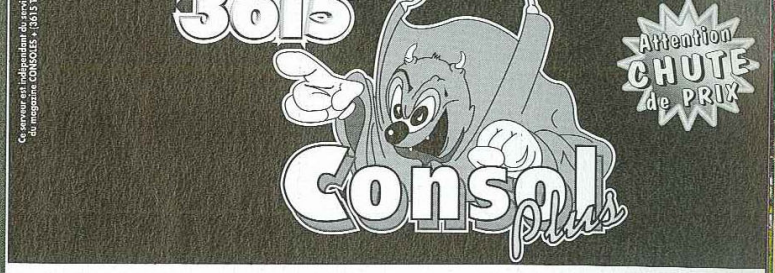
Placez le curseur sur effet sonore.

Ghost in the Shell

Toutes les missions et les démos

Sur l'écran des menus généraux, faites rapidement R2, R1, □□▲▼□□R2, R2. Un son vous indiquera que vous avez été agile de vos doigts.

Exécutez les manips sur cette page.



Ce serveur est indépendant du service du magazine CONSOLES + (3615 ...

Frais de port gratuit*

* Pour tout achat supérieur à 100 Francs

⊕

Le plus gros catalogue de jeux sur Minitel 7 jours sur 7 - 24h/24

⊕

Rachat cash de jeux d'occasion

⊕

Paiement en 48 h*

* à compter de la date de reception

⊜

Le meilleur serveur VPC sur le 36 15 depuis + de 5 ans

PLAYSTATION

BEST OF

O.D.T.	329 F	MOTORACER 2	349 F
LE 5ème ELEMENT	329 F	ISS PRO 98	349 F
SPYRO	329 F	TIME : TO KILL KILL	349 F
ATLANTIS	329 F	NINJA	349 F
MEDIEVIL	349 F	FORMULA ONE 98	349 F
BREATH OF FIRE 3	349 F	TEKKEN 3	349 F

TOUJOURS DISPO A UN PRIX CANON

JEUX D'OCCASION PSX

99 FRANCS

COOL BOARDERS
DESTRUCTION DERBY 1 platinium
DESTRUCTION DERBY 2 platinium
DISRUPTOR
DIE HARD TRILOGY platinium
FADE TO BLACK platinium
FIFA 97
LEGACY OF KAIN
LITTLE BIG ADVENTURE
LOST WORLD
NBA LIVE 97
PANDEMONIUM
SOVIET STRIKE
TEKKEN
TOCA TOURING CAR
TOMB RAIDER
V.RALLY
WARCRAFT II

199 FRANCS

BOUCLIERS DE QUETZALCOATL
FINAL FANTASY 7
FORMULA KART
MOTORACER
ODDWORLD
RAGE RACER
RESIDENT EVIL
RESIDENT EVIL DIRECTOR'S CUT
TOMB RAIDER 2

249 FRANCS

CRASH BANDICOOT 2
MARVEL SUPER HEROES
NEED FOR SPEED 3
RESIDENT EVIL 2

CECI N'EST QU'UN EXTRAIT DE NOTRE CATALOGUE ...

A RETOURNER A CONSOL PLUS - BP 22 - 06801 CAGNES/MER CEDEX

TITRES	PRIX	CONSOLES	PRIX
SI PAIEMENT CONTRE REMBOURSEMENT AJOUTER 30 F AUX FRAIS DE PORT		TOTAL	

COORDONNÉES

Nom : .....
Prénom : .....
adresse : .....
.....
Ville : .....
Code Postal

REGLEMENT

☐ CHEQUE BANCAIRE OU POSTAL :
☐ CARTE BANCAIRE
Expire fin
☐ CONTRE REMBOURSEMENT (rajouter 30 F)

Playst 10/98

...non contractuelles - Offres limitées en fonction des stocks disponibles

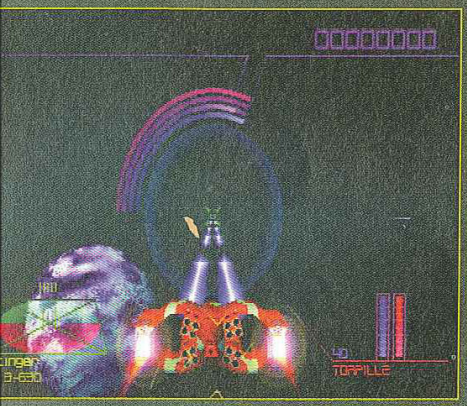
Versions Longues

Blast Radius

Tous les vaisseaux sont plus puissants

Sur l'écran des menus généraux, faites ▶ L1, ▲ ▲ ▼ ▶ R2, L2, R2, ▼ ▲ ▼.
En cas de réussite, vous entendrez le son d'une explosion. Ensuite commencez une partie en choisissant un vaisseau puis quittez le jeu. En revenant, vous profiterez cette fois-ci de quatre vaisseaux plus puissants ainsi que de l'accès au secteur 1.

Faites les bidouilles sur cet écran !



Vaisseau supplémentaire

Effectuez d'abord l'astuce des vaisseaux plus puissants puis, sur le menu général, faites ◀ ▶ L1, ◀ ▶ L1, R2, R2, L2, ◀ ▶ ▲. De même que pour le cheat précédent, le son d'une explosion vous prouvera que l'astuce est enclenchée. Ensuite commencez une partie en choisissant un vaisseau puis quittez le jeu. En revenant, vous profiterez cette fois-ci du vaisseau inédit ainsi que de l'accès au secteur 5.

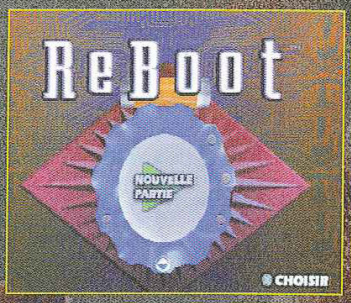
Planètes bizarres

Sur l'écran des menus généraux, faites ▼ ▲ L1, ▶ L1, ▲ ▶ Select, ▶ R2, L1, L2. Une détonation vous confirmera que l'astuce fonctionne. Les visages des programmeurs se substitueront aux planètes pour les quatre premiers niveaux. Au-delà, d'autres objets étranges remplaceront les planètes ! Mais attention, cette astuce ne marchera pas si les deux premiers cheats ont été auparavant activés.

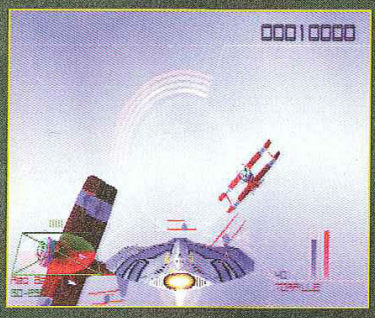
Reboot

Mode vol

Sur l'écran-titre, faites ◀ ▽ ▶ ◀ △ R2, L1, △ ◀ ▶
Commencez une nouvelle partie : vous pourrez maintenant vous élever jusqu'au ciel grâce aux réacteurs de votre appareil !



Exécutez les bidouilles sur cet écran-titre.



Niveau bonus

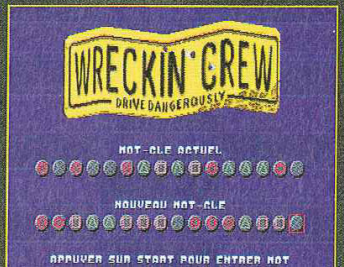
Sur l'écran des menus généraux, faites L1, ◀ L2, ▼ select, ◀ ▼ R2, R2, R2, Select, ▲. Un son vous avertira que tout baigne dans l'huile. Désormais, quatre nouvelles missions seront à votre portée ! A noter que cette astuce ne fonctionnera pas si vous avez auparavant activé les cheats précédents !

Wreckin' Crew

Mode miroir de jour et de nuit

Entrez le code suivant dans le menu des mots de passe :

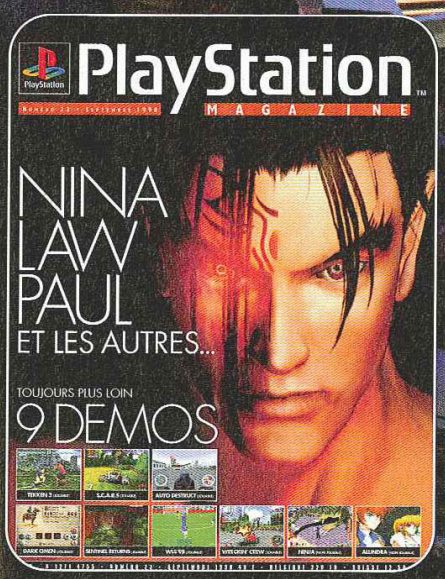
○ ○ □ △ △ □ □ □ ⊗ ○ ○ ○ △ △ □ □ ⊗



TROP FORT

6 mois de PlayStation MAGAZINE

+ le jeu Future Cop L.A.P.D.



POUR SEULEMENT 539 FRS !

En plus 120 min. à tarif préférentiel sur 3614 PSNEWS

BULLETIN D'ABONNEMENT

PS237

à retourner accompagné de votre règlement dans une enveloppe affranchie à :
PLAYSTATION MAGAZINE - BP2 - 59718 LILLE CEDEX 9

☐ **Oui, je m'abonne** à PlayStation Magazine pour 6 mois (6 numéros) et je recevrai en plus le jeu Future Cop L.A.P.D. au prix exceptionnel de **539 frs** au lieu de 663 frs, soit une économie de 124 frs !

☐ **Oui, je préfère** m'abonner uniquement à PlayStation Magazine pour :

○ 6 mois (6 numéros) au tarif de **245 frs** au lieu de 294 frs, soit un mois de lecture gratuite !

○ 1 an (11 numéros) au tarif de **439 frs** au lieu de 539 frs, soit 2 mois de lecture gratuite !

Offre valable 2 mois et réservée à la France Métropolitaine. Vous recevrez votre jeu 3 à 4 semaines après réception du 1er numéro de votre abonnement. Vous pouvez aussi

Voici mes coordonnées :
Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
.....
Code postal : ⌊⌊⌊⌊⌊ Ville : .....
Date de naissance : ⌊⌊ ⌊⌊ 19⌊⌊
Je joins mon règlement à l'ordre de PlayStation, par :
☐ Chèque
☐ Carte bancaire n° ⌊⌊⌊⌊ ⌊⌊⌊⌊ ⌊⌊⌊⌊ ⌊⌊⌊⌊
Expire le ⌊⌊ ⌊⌊
Pseudo : ⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊

Les abonnés bénéficient de 120 min. de connexion à tarif préférentiel sur le 3614 PSNEWS. Créez votre pseudo

Signature

Colin McRae Rally

Tous les circuits sont ouverts

Entrez le nom suivant : OPENROADS

Entrez le code dans cet écran.

Toutes les voitures

Entrez le nom suivant : SHOEBOXES

Défilement plus rapide

Entrez le nom suivant : SILKYSMOOTH

Faible gravité

Entrez le nom suivant : ONWALK

Le conducteur est à droite en vue de cockpit

Entrez le nom suivant : WHITEBUNNY

Tous les circuits de nuit

Entrez le nom suivant : NIGHTRIDER

Voitures métalliques

Entrez le nom suivant : TINFOILED

Mode micro machine

Entrez le nom suivant : DIDDYCARS

Circuit à l'envers

Entrez le nom suivant : SKCART

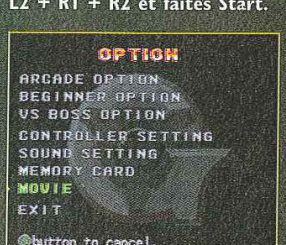
Mode hovercraft

Entrez le nom suivant : HOVERCRAFT

G-Darius

Voir toutes les démos

Dans le menu des options, placez votre curseur sur movies puis faites ▼ ▲ ▼ ▲. Ensuite maintenez les touches L1 + L2 + R1 + R2 et faites Start.



Continues illimités

Continuez la partie plus de cent fois puis allez dans le menu des options pour basculer l'indication credit en free play !

WWF War Zone

Voir les démos

Faites les manipulations suivantes lorsque press start apparaît à l'écran d'ouverture : maintenez L1 + L2 + R1 + R2 puis faites ▼ + ⊗ ◀ + □ ▲ + ○ ▶ + ○. Relâchez les touches L1 + L2 + R1 + R2, puis faites ▼ + ⊗ ◀ + □ ▲ + ○ ▶ + ○. Répétez l'opération une seconde fois puis faites L1 + L2, R1 + R2, L1 +L2 + R1 + R2. L'indication movie 1 apparaîtra alors pour confirmer que l'astuce fonctionne.

Commencez les bidouillles sur l'écran press start.

Découvrir les nouveaux jeux du mois, vous en rêviez ?

Grâce à PlayStation Magazine et Micromania c'est désormais possible

Le mercredi 7 & le samedi 10 octobre
venez découvrir Moto Racer 2

Le mercredi 21 & le samedi 24 octobre
venez découvrir MediEvil

WWF War Zone (suite)

Les clones

Dans le menu de création des catcheurs, vous pourrez jouer avec des personnalités connues en entrant les caractéristiques suivantes !

Duke Nukem

Gender : male
Body type : muscle
Face : 1
Hair : auburn
Accessories : sunglasses 3
Tanktop : generic 1 ; color 6/94
Armpads : gray
Accessories : bullet
Pants : denim
Belt : stud
Boots : black

Sub Zero

Gender : male
Face : 5
Mask : motocross ; color 69/99
Hair : no part
Shirt : white ; color 69/99
Jacket : bubble
Armpads : tight
Neck : collar
Pants : generic ; color 69/99
Belt : sash ; color 51/0
Boots : black
Kneepads : black 1
Gloves : finger

Scorpion

Gender : male
Face : 5
Mask : motocross ; color 17/99
Hair : no part
Shirt : white; color 17/99
Jacket : bubble
Gloves : finger
Armpads : tight
Neck : collar
Pants : black
Belt : sash ; color 8/0
Boots : black
Kneepads : yellow ; color 17/99

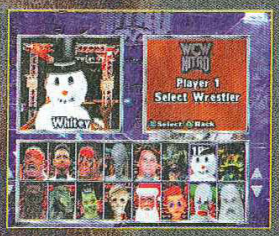
Reptile, Ermac, Rain, Smoke

Entrez les mêmes caractéristiques que pour Sub Zero en changeant cette fois-ci les couleurs !
Reptile : color 28/99
Ermac : color 99/99
Rain : color 79/99
Smoke : color 72/24

Mike Tyson

Default name : Iron Mike
Gender : male
Skin color : 2
Skin color shade : 49
Skin type : ripped
Body type : average
Face : 2
Hair : crew cut
Hair shade 1 : 7
Hair shade 2 : 55
Tanktop : degeneration X
UB tattoo : barbed wire 1
Pants : denim
Boots : black
Strength : 8
Toughness : 7
Speed : 6
Recovery : 2
Charisma : 2
Move set : the rock
Personality : rule breaker
Theme music : ahmed

WCW Nitro



Catcheurs secrets

Sur l'écran de sélection des catcheurs, faites R1, R1, R1, R1, L1, L1, L1, L1, R2, R2, R2, R2, L2, L2, L2, L2, Select. Un son vous indiquera que l'astuce est enclenchée. Vous jouirez, grâce à ce cheat, d'un total de quarante huit catcheurs !

C'est sur cet écran qu'il faudra faire les manipulations.

Sélection du ring

Entrez dans le menu des options puis faites les manipulations suivantes : R1, R2, R1, R2, Select. De même que pour l'astuce précédente, un son vous avertira que tout se déroule à la perfection.

Rings supplémentaires

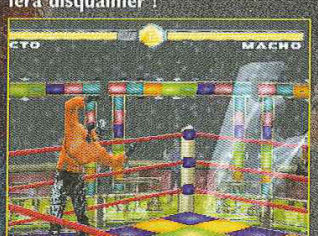
Entrez dans le menu des options puis faites les manipulations suivantes : L1, L2, R1, R2, L1, L2, R1, R2, Select. Quinze rings seront maintenant

Commentaires cachés

Sur l'écran de sélection des catcheurs, appuyez sur le bouton ◎ pour écouter les commentaires secrets.

Danse disco

Sélectionnez le ring disco. Pendant le combat, pressez sur la touche L2 pour faire danser les deux combattants. Cette astuce vous sera utile pour remporter la victoire : jetez d'abord hors du ring votre adversaire puis faites-le danser. Ainsi, votre ennemi ne pourra pas remonter sur le ring et se fera disqualifier !



Grosses têtes

Dans l'écran des options, faites sept fois R1, R2, Select. Un son vous confirmera que l'astuce est validée. Ensuite commencez une partie pour pouvoir profiter des grosses têtes !

Grosses têtes, gros pieds, grosses mains

Dans l'écran des options, faites sept fois R2, R1, Select.

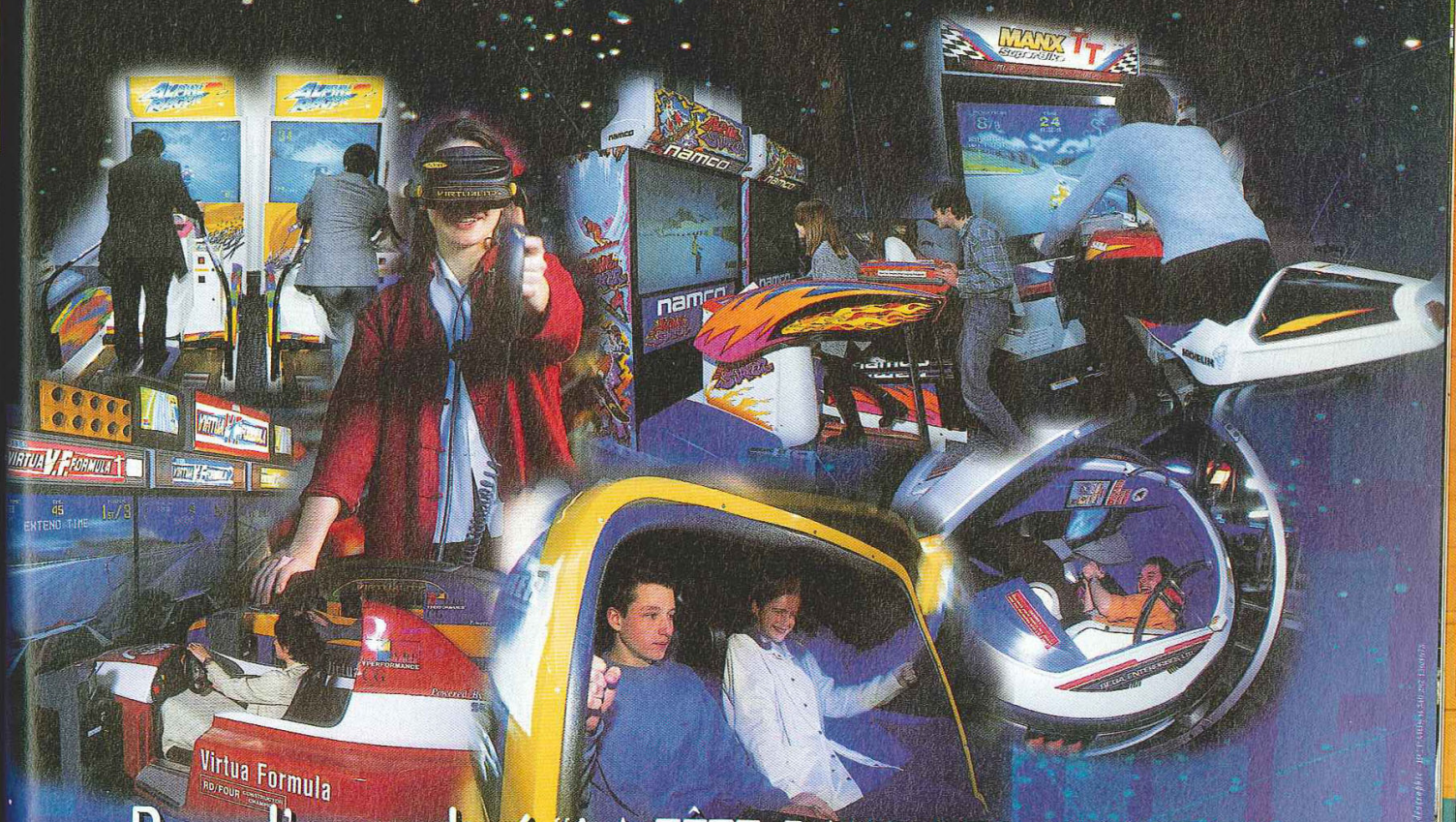
Jeux vidéo et simulateurs interactifs

5 NOUVEAUX CENTRES

LA TETE DANS LES NUAGES

CENTRES DE JEUX VIRTUELS

BREST
LE HAVRE
NIORT
LOMME
LILLE (3ÈME SITE)



Pour l'actualité "LA TÊTE DANS LES NUAGES"
(prochaines ouvertures, jeux-concours, soirées jeux à volontés, adresses...)

08 36 68 20 25 (2,23F/mn)

www.ltdn.com

joypad JANSPORT TOMB RAIDER Mars Coca-Cola PlayStation MCM

Le CD de démos de ce mois-ci regorge de bonnes choses, dont un add-on (extension de jeu) pour Circuit Breakers, ce qui constitue une première mondiale ! Difficile pour nous de faire mieux, à moins bien sur de venir vous apporter le magazine sur un plateau tandis que nos charmantes hotesses danseraient pour vous sur les mélodies de notre orchestre philharmonique. Ca c'est la version «deluxe» de notre magazine. Vous pouvez la commander au prix modique de 49 895 francs par mois.

sommaire CD DÉMOS

CIRCUIT BREAKERS

EDITEUR : MINDSCAPE
GENRE : ADD-ON - PROGRAMME : JEU JOUABLE POUR UN JOUEUR, 4 VÉHICULES SUR 8 SÉLECTIONNABLES

PREMIÈRE MONDIALE

Petit jeu de courses sympathique pour 1 à 4 joueurs, Circuit Breakers est en outre le premier jeu de l'histoire de la PlayStation à proposer une option add-on c'est-à-dire une extension de jeu, qui se trouve par ailleurs, ici même sur le CD de démos. Si vous ne possédez pas le soft Circuit Breakers, vous pouvez tout simplement choisir un des quatre véhicules sélectionnables et vous amuser sur les 2 circuits disponibles. Dans le cas où vous posséderiez déjà le jeu, commencez-le comme à l'accoutumée, puis mettez la pause et sélectionnez option. Un sous-menu dans lequel vous verrez l'option «CD Supplémentaire». Sélectionnez-la, puis sans éteindre votre PlayStation, ouvrez-en le capot et changez de CD pour mettre celui du magazine. Vous aurez alors accès à 2 championnats contenant chacun 4 circuits inédits.

..... ACCÉLÉRER
..... FREINER
R1 ..... UTILISER LES OBJETS RAMASSÉS

GHOST IN THE SHELL

EDITEUR : SONY C.E.
GENRE : ACTION/PLATE -FORME
PROGRAMME : JEU JOUABLE POUR 1 JOUEUR

Tiré du dessin animé japonais sorti au cinéma l'an dernier, Ghost in the Shell vous met dans le rôle du lieutenant Kusanagi, pilote d'un char dénommé Fujikoma. Grâce à sa ressemblance avec une araignée, le véhicule que vous dirigez peut grimper à n'importe quelle surface, ce qui permet des possibilités d'attaque assez intéressantes. Le but du mode entraînement proposé ici est de détruire un maximum de cibles en un minimum de temps. Pour ce qui est de la mission présentée, vous devrez exterminer 4 ennemis (ils sont bleus) puis entrer dans un hangar. A la manière d'Ace Combat 2 (simulateur d'avions de chasse sorti l'an dernier) vous aurez un briefing avant votre mission pour tout vous expliquer. Si vous pressez en continu sur le bouton ❑, vous pourrez viser vos ennemis et leur lancer des missiles. N'oubliez surtout pas de regarder la scène d'introduction du jeu,

PRÉCAUTIONS

Ce disque contient un logiciel destiné à la console PlayStation™. Ne l'utilisez jamais sur une autre machine car vous pourriez l'endommager. Ce disque est conforme aux spécifications de la PlayStation™ commercialisée en Europe. Il ne peut pas être utilisé sur des versions étrangères de la PlayStation™. Lisez soigneusement le manuel de la PlayStation™ pour savoir comment l'utiliser. Lorsque vous insérez ce disque dans la PlayStation™, placez toujours la face portant les inscriptions vers le haut. Lorsque vous manipulez le disque, évitez de toucher sa surface. Tenez-le par les bords. Ne salissez pas le disque et ne le rayez pas. Si la surface du disque se salit, essuyez-la avec un chiffon doux. Ne laissez pas le disque près d'une source de chaleur, à la lumière directe du soleil ou près d'une source d'humidité. N'essayez jamais d'utiliser un disque fêlé, tordu ou scotché, car ceci pourrait entraîner des erreurs de fonctionnement.

PRÉCAUTIONS à PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétitions de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience), en présence de stimulations lumineuses consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte

ISS PRO 98

EDITEUR : KONAMI
GENRE : FOOTBALL
PROGRAMME : JEU JOUABLE POUR 2 JOUEURS

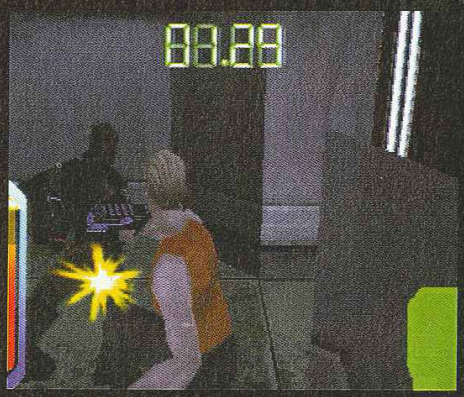
Alors que le monde entier persiste à nous voir comme les rois du football, l'éditeur Konami (Metal Gear Solid, Dracula X...) nous offre la démo de son excellent jeu illustrant ce sport. Ici vous ne pourrez jouer qu'une mi-temps, juste assez pour vous faire une idée critique du soft. Seules deux équipes sont sélectionnables (France et Brésil, ça ne vous rappelle rien ?) mais le jeu est jouable pour deux joueurs. Vous pourrez donc jouer seul ou à deux contre la console, ou l'un contre l'autre. Avant le match, vous aurez la possibilité de modifier la formation de vos joueurs ainsi que la stratégie que vous mettrez en place pour affronter l'équipe adverse.

ATTAQUE	DÉFENSE
○ ..... PASSE LONGUE/CENTRE	○ ..... TACLE
✕ ..... PASSE COURTE	✕ ..... POUSSER
□ ..... SHOOT	△ ..... SORTIR LE GARDIEN
△ ..... PASSE EN PROFONDEUR	L1 ..... CHANGER DE JOUEUR
L1 ..... CHANGEMENT DE JOUEUR	R1 ..... COURSE
R1 ..... COURSE	

LE CINQUIEME ELEMENT

EDITEUR : KALISTO
GENRE : ACTION
PROGRAMME : JEU JOUABLE POUR 1 JOUEUR

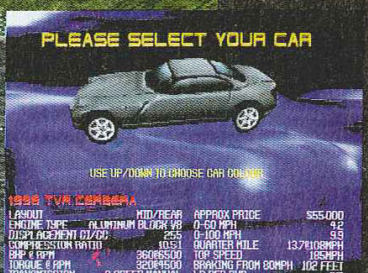
Grand succès cinématographique de l'an dernier, Le Cinquième Elément reprend du service sur PlayStation grâce à la jeune équipe bordelaise, Kalisto (Nightmare Creatures) et avec le concours de Gaumont Multimedia (Les Visiteurs sur PC CD-Rom). Dans ce jeu de plates-formes, vous devrez diriger Leeloo ou Korben dans deux environnements différents selon le personnage que vous aurez choisi d'incarner. Pour Korben, vous devrez bien faire attention à ne pas oublier de détruire les grilles qui vous bouchent le passage avec vos coups de pied, et à passer devant les cellules photoélectriques dans un certain ordre pour pouvoir passer les barrières magnétiques. Quant au niveau avec le personnage de Leeloo, vous devrez tuer les gardes pour prendre leurs cartes d'accès.



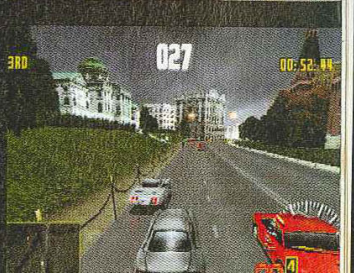
KORBEN	LEELOO
□ ..... COUP DE PIED	□ ..... POINGS
✕ ..... SAUT	✕ ..... PIEDS
○ ..... PISTOLET	△ ..... SAUT

TEST DRIVE 5

EDITEUR : ACCOLADE
GENRE : COURSE
PROGRAMME : JEU JOUABLE POUR 1 JOUEUR, 2 VOITURES, 1 CIRCUIT SÉLECTIONNABLE (80 SECONDES)



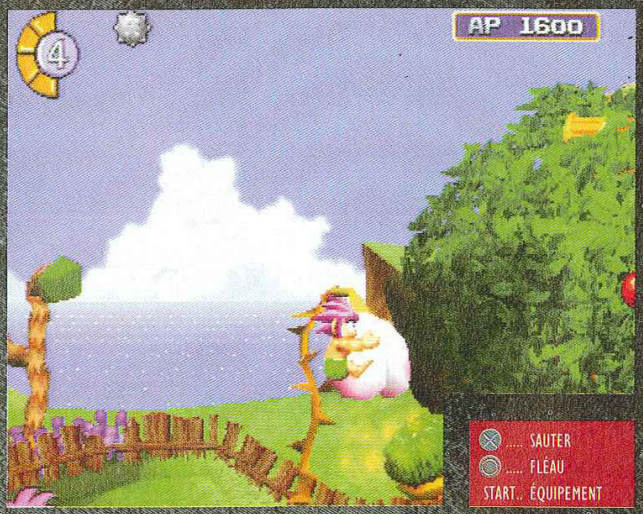
Plus rapide que l'éclair, Accolade (Test Drive 4) nous sort un nouveau volet de son jeu de courses illégales à travers le monde. Comme toujours, c'est au volant de voitures de grande classe que vous allez devoir échapper aux policiers, trouver la route la plus courte jusqu'au point d'arriver et ne pas hésiter à pousser vos concurrents sur les divers obstacles que la route vous offrira. Dans cette version de démonstration, vous aurez le choix entre deux voitures disposant chacune d'une dizaine de coloris, et vous devrez courir en plein Moscou. La démo étant limitée à 80 secondes de jeu, vous allez devoir faire vite si vous voulez essayer les divers embranchements offerts par le circuit.



✕	ACCÉLÉRATION
○	VUE ARRIERE
△	CHANGEMENT DE VUE
□	FREIN

TOMBI

EDITEUR : SONY C.E.
GENRE : ACTION
PROGRAMME : JEU JOUABLE POUR 1 JOUEUR, 1ER NIVEAU DISPONIBLE

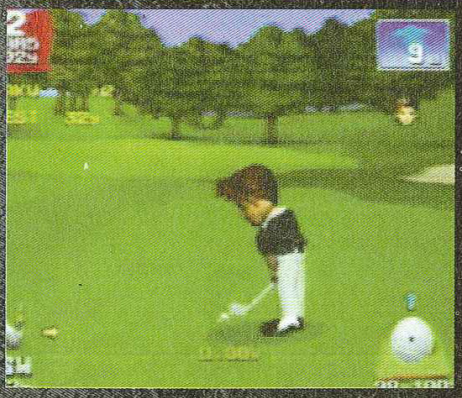


Le jeune Tombi, nouvel héros de la PlayStation, est un petit garçon sauvage vêtu d'un pagne qui va devoir retrouver son bracelet que lui ont volé les méchants cochons. Petit jeu d'action mâtiné d'aventure, Tombi est un produit qui nécessite que vous résolviez quelques petites énigmes pour pouvoir progresser. Dans cette version de démonstration, vous allez devoir trouver une tornade pour enlever le brouillard qui vous bouche le passage, trouver un vieil homme, lui amener 4 poussins et découvrir une cloche. Tombi peut s'agripper à toutes les parois ou presque, et il se débarrasse de ses ennemis en leur sautant dessus. Lorsque la possibilité se présente, n'hésitez pas à vous déplacer en profondeur en pressant le haut de la croix directionnelle avec le bouton X pour sauter d'un plan à l'autre.

EVERYBODY'S GOLF

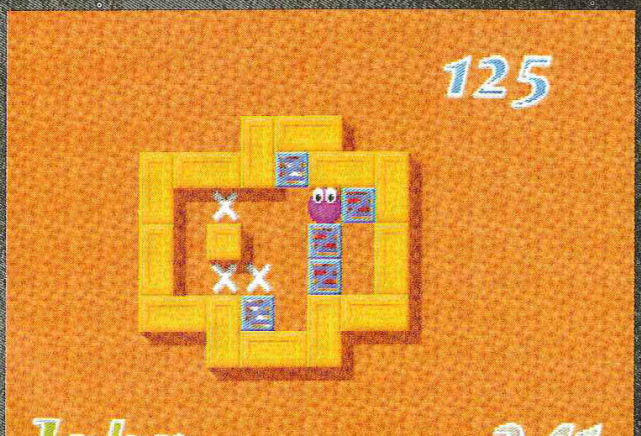
EDITEUP : SONY C.E.
GENRE : GOLF
PROGRAMME : DÉMO TOURNANTE NON-JOUABLE

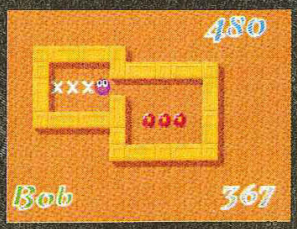
Dans cette vidéo d'1 minute et 20 secondes, vous pourrez de manière assez dynamique faire connaissance avec le jeu de golf le plus vendu au Japon (2 millions d'exemplaires !) et le plus maniable de l'histoire des jeux vidéo. Drôle, convivial et facile à prendre en main, Everybody's Golf est un jeu idéal pour les papas en général, et les joueurs qui aiment se détendre sans tuer des gens avec un gros fusil en particulier.



PUSHY 2

EDITEUR : RF WILLIAMS
GENRE : PUZZLE
PROGRAMME : JEU COMPLET NET YAROZE JOUABLE POUR UN JOUEUR





Dans ce soft qui rend légèrement fou par ses sonorités complètement débiles, vous avez pour mission de pousser des éléments sur les marquages au sol représentés par une croix. Jeu de réflexion intense, programmé en 20 semaines, Pushy 2 est un soft qui en dépit d'une réalisation par trop simplette amuse. Ceux qui aiment le genre «casse-tête» adoreront. Attention, le jeu possède des temps de chargement particulièrement longs.

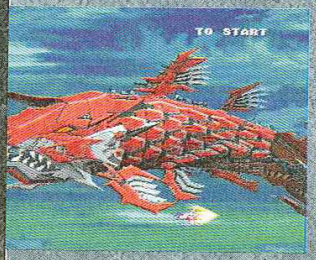
SPYRO THE DRAGON

EDITEUR : SONY C.E.
GENRE : ACTION
PROGRAMME : DÉMO TOURNANTE NON JOUABLE D'1MIN30

Découvrez en avant-première avec cette vidéo de près de 2 minutes le nouveau grand hit de fin d'année qui risque de ravir tous les joueurs à Noël prochain. Spyro le petit dragon est un nouveau personnage très mignon dans la veine de Disney qui offre au joueur la possibilité de sauter et de cracher du feu au travers de nombreuses aventures. Un jeu de plates-formes très vaste et à la réalisation extraordinaire.

LE G-DARIUS INVISIBLE

Oup's. A en croire le nombre d'assaillants qui est déjà en train de forcer notre porte avec une haine certaine, il semblerait que la démo de G-Darius que nous vous avions promise ne soit pas sur le CD qui est fourni avec ce magazine. En fait, il est clair que G-Darius aurait dû s'y trouver. Mais comme vous le savez, dans la vie on pas toujours ce qu'on veut, et pour nous aussi sur ce coup-là, ce fut le cas. Disons que nous aurions bien VOULU vous offrir cette démo, mais qu'au moment de l'intégrer au CD, nous nous sommes rendus compte qu'elle comportait de grosses erreurs de programmation qui empêchaient le CD de fonctionner correctement. Retours intempestifs au menu, écrans gelés, on peut dire que cette démo nous aura donné du fil à retordre. Nous avons donc décider de privilégier la qualité à la quantité, et nous espérons que vous ne nous en tiendrez pas rigueur.



L'univers
de la Playstation
a un nom à Vevey
LOG
Log On Games
Jeux vidéo - Jeux PC & Multimédia
Chenevières 21 - 1800 Vevey
*SUISSE *** P. Franzone *** SUISSE*
Tél. 021/922 55 66 Fax 922 55 70

Joypad

c'est le magazine de l'actualité sur les jeux toutes consoles confondues

En vente le 28 octobre chez votre marchand de journaux

Joystick

c'est le magazine des dernières infos sur les jeux PC

O.D.T.
FAIT LA UNE !

Retrouvez la démo exclusive pour PC et PlayStation respectivement dans JOYSTICK ET JOYPAD

©Marc Robin

COMPACT disc Recordable

PARCE QUE LA MÉMOIRE A SES LIMITES.

Les CD-R Hi-SPACE™ ont été conçus pour un fonctionnement optimal sur graveurs 6x, 4X et 2X. Leur couche organique spéciale présente une excellente sensibilité thermique aux rayons laser, une condition impérative pour graver vite et bien en préservant pour toujours ses données.

LE FUTUR A DÉJÀ SA MÉMOIRE +Hi SPACE™

annonces

ACHAT

Département 2

Achète carte Dragon Ball Z série : Power Level et DP 2 frs pièce. Tél. à Yannick au 03 23 73 19 99 ou 06 82 64 16 30 tous les jours.

Département 16

Achète Point Blank + Gun Con 45 à 300 frs, vends Fighting Force 160 frs (boîte endommagée). Tél. à Marc au 05 45 65 52 38 en semaine après 18h ou le week-end.

Département 37

Achète jeux récents à moins de 150 frs et vends démo de 10 à 20 frs l'une. Tél. au 02 47 42 09 23 à Julien.

Département 59

Achète jeux récents 150 frs, Theme Hospital, Final Fantasy VII, Last Report, Nuclear Strike, GTA, Lucky Luke, Constructor, Risk, Monopoly. Ecrire à Empis David 16, rue Bacon 59800 Lille/Bives.

Département 59

Achète PlayStation Hors Série n°1. Tél. après 18h au 03 20 04 25 95 ou portable au 06 61 86 19 88.

Département 62

Achète Monster Truck, Transport Tycoon, Destruction Derby 1 ou 2, Micro Machines V3 à 100 frs l'un. Tél. au 03 21 05 99 77 à Louis.

Département 69

Achète Ultimate Battle 22 DBZ 90 frs. Tél. à Jean Sauveur au 04 74 65 91 63 après 17h.

Département 75

Achète Hors Série n°1 : 50 frs, n°2 : 40 frs, n°3 : 30 frs, Ace Combat 2 : 150 frs, ou échange contre Nightmare Creatures. Tél. à Vincent au 01 47 97 34 05.

Département 75

Achète Resident Evil 2 : 170 frs, Gran Turismo 180 frs, Transport Tycoon 80 frs, Theme Park 100 frs. Tél. à Vincent avant 22h au 01 47 97 34 05.

Département 93

Achète, vends, échange jeux PlayStation. Trioux Bruno 1, rue Viollet-Le-Duc 93200 St Denis.

CONTACT

Département 33

Echange Nagano, Ridge Racer Revolution, 2Xtreme contre Snow Racer 98, Colin McRae Rally. Tél. au 05 56 36 40 75 après 18h.

Département 37

Echange Snow Racer 98 contre FIFA, Coupe du Monde 98 ou Resident Evil 2. Tél./fax au 02 47 52 21 13.

Département 57

Echange TOCA Touring Car contre Theme Hospital, 1 manette contre MC et recherche link, Action Replay et autres accessoires à bon prix. Tél. à Cyril au 03 87 33 24 17.

Département 60

Recherche démos 18/20... vends démo : Blast Radius 5 frs. Tél. à Adrien au 03 44 74 00 27 après 17h30.

Département 62

Recherche Theme Park. Tél. au 03 21 37 51 76 à Gérard Delepine 15, rue Henri-Flament 62410 Hulluch.

Département 75

Cherche PlayStation + 2 manettes + MC = 600 frs, cherche pistolet Time Crisis pour 150 frs. Tél. au 01 47 66 37 13.

Département 76

Echange Adidas Power Soccer, Need for Speed contre Micro Machines V3, Quadrupleur, Kurushi, Bomberman World, Die Hard, Dual Shock... ou les 2 contre Colin McRae Rally. Tél. au 02 35 96 44 98.

Département 83

Echange Ace Combat 2 ou Colony Wars, V-Rally,Crash Bandicoot, Alerte Rouge contre Vigilante 8, Bomberman, GTA ou Micro Machines V3. Tél. au 04 94 33 37 10 après 18h.

VENTE

Département 2

Vends, V-Rally à 200 frs. Tél. après 17h au 03 23 24 10 97.

Département 2

Vends ou échange Shadow Master, Colony Wars 200 frs ou échange contre Ace Combat 2... TOCA Touring Car 120 frs, Les Chevaliers de Baphomet, Assault Rigs 100 frs. Tél. au 06 86 14 99 70 entre 17 et 21h.

Département 3

Vends Fade to Black, Destruction Derby, ISS Pro, Extreme Game 100 frs, Tomb Raider II, Nagano : 200 frs ou échange contre FIFA 98. Tél. au 04 70 59 86 67.

Département 21

Vends volant + pédalier pour PlayStation neuf : 400 frs. Tél. au 03 80 20 31 59.

Département 21

Vends Destruction Derby 75 frs, Space Jam 100 frs, Tekken 2 : 75 frs, Cool Boarders 2 : 175 frs. Tél. à Florent au 03 80 74 33 52.

Département 27

Vends Duke 3D 160 frs, Die Hard Trilogy 110 frs, Final Fantasy VII : 200 frs, Need for Speed 3 : 200 frs, Theme Hospital 190 frs, état neuf. Tél. au 06 82 52 33 46.

Département 31

Vends Toshinden 2 : 90 frs, Tobal n°1 : 150 frs, Fighting Force 195 frs, achète Gran Turismo, Tekken 3, FIFA 98. Tél. à Yann après 19h au 05 61 98 61 43.

Département 33

Vends Resident Evil 2 : 250 frs, Final Fantasy VII, Tomb Raider II, Pandemonium 2, Fighthing Force, Rapid Racer, Croc, Nightmare Creatures, Need for Speed 3 : 200 frs port compris. Tél. à Régis au 05 56 45 52 30.

Département 33

Vends Gran Turismo 260 frs. Tél. au 05 56 05 36 26 à Thierry.

Département 35

Vends console + 8 jeux + pad multi-joueurs Sony 2700 frs. Tél. au 02 99 78 21 25 après 19h.

Département 38

Vends Tekken 2 : 125 frs, Dynasty Warriors 150 frs, Tomb Raider II : 180 frs, port compris. Tél. à Yannick au 04 76 09 21 74.

Département 38

Vends Tomb Raider II à 175 frs, Dynasty Warriors à 125 frs, Tekken 2 : 100 frs, le tout en parfait état, échange possible contre Resident Evil 2. Tél. à Yann au 04 76 09 21 74.

Département 40

Vends Tomb Raider, Mortal Kombat Trilogy, Tekken 2 à 110 frs l'un, Duke Nukem 3D 220 frs ou 500 frs les 4. Tél. au 05 58 57 89 27 aux heures de repas.

Département 44

Vends Tekken 2, Command & Conquer, Soviet Strike 100 frs, Duke Nukem 200 frs, Alerte Rouge 200 frs. Tél. à Nicolas au 02 40 21 21 76 après 18h.

Département 52

Vends Die Hard Trilogy 150 frs, Time Commando 100 frs, Tomb Raider 150 frs, Fighting Force 250 frs, Crash Bandicoot 150 frs. Tél. à Nicolas au 03 25 05 79 66 après 19h30.

Département 56

Vends Gex 150 frs + démo n°2 gratuit. Tél. au 01 97 39 18 69 l'après-midi.

Département 56

Vends V-Rally 150 frs, Sim City 2000 : 150 frs, Tekken 2 : 130 frs, Blazing Dragons 100 frs, 1 manette Sony : 100 frs ou échange contre X-Men vs Street Fighter, Heart of Darkness, Resident Evil 2, Breath of Fire 3, Constructor, 5ème Element... Tél. à Olivier au 02 97 75 15 02 le week-end.

AZ
FIELD MARKETING
CPM

(spécialiste de l'animation et de la promotion terrain)

recrute

des Animateurs-Démonstrateurs

sur des produits liés à l'univers du multimédia :
Jeux Vidéo, Informatique, Internet, Audio-Vidéo...

➲ Autonome, dynamique, doté d'un vrai goût pour la vente en grande distribution et de connaissances techniques, votre rôle sera de promouvoir et vendre le multimédia auprès du grand public.

➲ Ces postes à durée déterminée nécessitent une grande disponibilité (de 2 à 6 jours par semaine).
Les missions débuteront en octobre 1998 et prendront fin le 30 janvier 1999.

Pour vous engager de A à Z dans nos actions terrain, merci d'adresser votre candidature
(Lettre manuscrite, Curriculum Vitae, photo) à :
Monsieur Pierre DE LA ROQUE
référence : AZ PLAY

Bulletin d'abonnement

A renvoyer avec votre règlement dans une enveloppe affranchie à PlayStation Magazine, BP2 - 59718 Lille Cedex 9

PlayStation MAGAZINE, le seul magazine régulier exclusivement dédié à votre console !

6 mois (6n°s) pour **245 F** au lieu de ~~294 F~~ soit 1 numéro gratuit !

Dans chaque numéro, un CD exclusif PlayStation Magazine contenant des démos (dont certaines jouables) pour tester vos jeux avant de les acheter.

Oui, je m'abonne à PlayStation Magazine pour 6 mois (6 n°s + 6 CD) au prix de 245 F au lieu de ~~294 F~~ soit 1 mois de lecture gratuite !

Je joins mon règlement à l'ordre de PlayStation Magazine par : ❑ Chèque banquaire ou postal ❑ mandat-lettre

❑ Carte bancaire n° _____

Expire le : _____ Signature :

Nom : _____

Prénom : _____

Adresse : _____

_____

Code postal : _____ Ville : _____

Date de naissance : _____ Sexe : ❑ M ❑ F PS 120

Offre valable deux mois réservée à la France métropolitaine. Tarif étranger sur demande au 01 44 89 41 16

Le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service Abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données peuvent être communiquées à des organismes extérieurs.

petites annonces

Département 58

Vends Formula One 165 frs , Need for Speed 2 à 150 frs ou échange Tomb Raider II contre Moto Racer. Tél. au 03 86 37 07 59.

Département 59

Vends Tomb Raider 60 frs, MDK 100 frs, ID4 : 80 frs. Tél. à Guillaume au 06 56 30 36 34.

Département 59

Vends Final Fantasy VII, Time Crisis sans gun 200 frs pièce. Tél. au 03 20 92 12 70.

Département 59

Vends Crash Bandicoot 100 frs, Rage Racer 180 frs. Tél. au 03 20 56 48 46.

Département 59

Vends Diablo, Heart of Darkness, Bloody Roar 250 frs, Resident Evil + démo jouable n°2 : 200 frs. Tél. à Laurent au 03 20 91 38 66 après 18h30.

Département 69

Vends jeux à 200 frs, Road Rash 3D, Time Crisis, Need for Speed 3, jeux à 100 frs : Les Chevaliers de Baphomet 2, Die Hard Trilogy. Tél. à Mickael au 04 78 70 75 52 le soir sur Lyon uniquement.

Département 70

Vends V-Rally, Formula One'97, manette analogique 100 frs l'un (+ frais de port). Tél. à Marc après 20h au 03 84 67 04 74.

Département 75

Vends jeux PlayStation : Final Fantasy VII, Formula One'97, Castelvania, Tekken 3, King of Fighter 95, Resident Evil Director's Cut, Tenchu entre 180 et 200 frs, WipEout 2097, Warcraft 2, Philosoma, Legacy of Kain entre 80 et 150 frs, échange possible contre Diablo, Bloody Roar, FIFA 98, Theme Hospital.

Département 75

Vends 26 CD de démos (80 jouables) + PlayStation Magazine n°6 à 23 + les 3 HS + 17 revues, le tout pour 350 frs à débattre (1 vidéo et 4 CD offerts). Tél. à Benoît au 01 45 20 51 55 sur Paris uniquement.

Département 75

Vends jeux PlayStation : FFVII, F1'97, Castelvania 180 frs, WipEout 2097, Warcraft 2 150 frs, Legacy of Kain 100 frs, Philosoma 80 frs, échange possible contre Diablo, Bloody Roar, Resident Evil Director's Cut, NBA Live 97, Theme Hospital, FIFA 98. Tél. à David au 06 60 27 88 29 ou au 01 45 86 04 67.

Département 76

Vends volant Mad Catz 250 frs. Tél. à Hervé au 02 35 90 62 36.

Département 76

Vends Resident Evil 150 frs, WipEout 2097 : 100 frs. Tél. à Mick au 06 13 27 86 87.

Département 77

Vends Resident Evil 2 : 220 frs, Final Fantasy VII : 250 frs, Destruction Derby 2 : 150 frs, Warcraft 2 : 100 frs, Fade to Black 100 frs, LBA : 150 frs, Micro Machines V3 : 300 frs (avec multipad), V-Rally 200 frs. Tél. au 01 64 24 36 72.

Département 78

Vends Cool Boarders 170 frs, NHL 98 : 250 frs, Moto Racer 230 frs, manette duo 40 frs ou le tout 500 frs, CD démos du n°11 à 23 : 9 frs l'un. Tél. au 01 30 93 37 23.

Département 78

Vends Destruction Derby 2 : 110 frs, Theme Hospital 190 frs, Resident Evil 2 :

Département 78

Vends Final Fantasy VII : 200 frs, FIFA 97 : 70 frs, 5 CD de démos 50 frs. Tél. au 01 39 69 21 91.

Département 78

Vends Destruction Derby 2 : 110 frs, Monopoly 190 frs. Tél. à Benjamin au 01 39 75 63 25.

Département 80

Vends ou échange Destruction Derby 2 Platinum à 100 frs pièce. Tél. à Grégory au 03 22 78 20 95.

Département 80

Vends Tekken 3 250 frs. Tél. à Thomas après 20h au 03 22 45 41 17.

Département 91

Vends GTA 270 frs. Tél. à Kevin au 01 64 47 10 77 ou sur Tatoo au 06 56 34 15 27 après 20h.

Département 91

Vends Heart of Darkness 200 frs. Tél. au 01 69 40 08 21 après 18h à Romain.

Département 91

Vends Colin McRae Rally 250 frs, Coupe du Monde 98 : 240 frs, Lucky Luke 230 frs. Tél. à Gilles au 01 69 30 98 37 le soir.

Département 91

Vends Crash Bandicoot 2 à 200 frs ou échange contre RPG. Tél. à Isabelle au 01 60 11 73 87.

Département 91

Vends Colin McRae Rally 250 frs, Lucky Luke 240 frs, Coupe du Monde 98 : 230 frs. Tél. à Gilles au 01 69 30 98 37.

Département 92

Vends Warcraft 2, V-Rally, FIFA 98 : 100 frs, One, Alundra, Colony Wars 150 frs, échange possible. Tél. à Willy au 01 47 86 34 63.

JOBS

Département 92

Vous êtes joueur, vous êtes vendeur, vous avez entre 25 et 30 ans, contactez Booster au 01 41 49 91 00 et envoyez-nous votre CV et votre photo au 90, rue de-Villiers 92532 Levallois Perret Cedex.

Département 93

Ubi Soft (Montreuil 93) recrute un GAME DESIGNER pour un jeu d'anticipation futuriste en 3D. De formation supérieure (bac + 2 mini), vous avez une excellente connaissance des jeux vidéo aventure/action PC et console, ainsi qu'une bonne analyse du gameplay. Vous êtes créatif et rigoureux. Vous êtes motivé par le fait de chercher de nouveaux gameplay dans une ambiance futuriste/espace. Vous maîtrisez l'anglais. Veuillez svp adresser une lettre de motivation + CV (Word) par e-mail à Jean-François Caillard (jfcaillard@ubisoft.fr). Vous pourrez joindre si vous le souhaitez une critique de jeux PC/console.

VOUS AVEZ UNE PETITE ANNONCE À PASSER CONCERNANT LA PLAYSTATION OU SES JEUX ? C'EST ICI QUE ÇA SE PASSE.

BON 25 POUR UNE P.A. GRATUITE

Remplissez lisiblement les cases ci-dessous et renvoyez le bon à l'adresse indiquée. Les abonnés étant prioritaires, il leur faut joindre leur dernière étiquette d'expédition. Les prochaines P.A., c'est dans PlayStation Magazine n°25 en kiosque en novembre prochain. Rendez-vous en novembre !

Attention ! Pour rester dans la légalité, nous demandons expressément aux lecteurs de spécifier dans leur P.A. TOUS les titres des jeux ainsi que leur PRIX. Nous nous réservons le droit de ne pas diffuser les annonces douteuses. Merci de votre compréhension.

DÉPARTEMENT ❑ ACHAT ❑ VENTE ❑ ÉCHANGE ❑

NOS ADRESSES

PARIS/ST LAZARE
6 rue d'Amsterdam
75009 PARIS
Tél : 01 53 320 320

PARIS/JUSSIEU Consoles
46 rue des Fossés Saint Bernard
75005 PARIS
Tél : 01 43 29 59 59

JUSSIEU/PC/MAC
17 rue des Ecoles
75005 PARIS
Tél: 01 46 33 68 68

PARIS/ST MICHEL
56 boulevard St Michel
75006 PARIS
JEU EN RESEAU SUR PC !!!
Tél : 01 43 25 85 55

PARIS/VICTOR HUGO
137 avenue Victor Hugo
75116 Paris
JEU EN RESEAU SUR PC !!!
Tél : 01 44 05 00 55

VAUGIRARD(15)
365 rue de Vaugirard
75015 Paris
Tél : 01 53 688 688

CHELLES (77)
Centre Commercial Chelles 2
Nationale 34 - 77508 Chelles
Tél : 01 64 26 70 10

ORGEVAL (78)
C. Ccial Art de Vivre Niv.1
Tél : 01 39 08 11 60

VERSAILLES (78)
16 rue de la Paroisse
78000 Versailles
Tél : 01 39 50 51 51

VELIZY (78) NOUVEAU
37 avenue de l'Europe
78140 VELIZY VILLACOUBLAY
Tél : 08 36 685 686

CORBEIL (91)
C. Commercial VILLABE A6
91813 VILLABE
Tél : 01 60 86 28 28

ANTONY (92)
25 av. de la Division Leclerc N20
92160 Antony
Tél : 01 46 665 666

BOULOGNE (92)
60 av. du Général Leclerc N.10
92100 BOULOGNE
Tél : 01 41 31 08 08

LA DEFENSE (92)
C.Ccial Les Quatres Temps
Rue des Arcades Est - Niv. 2
Tél : 01 47 73 00 13

AULNAY (93)
C. Ccial Parinor - Niv. 1
93606 Aulnay sous Bois
Tél : 01 48 67 39 39

PANTIN (93)
63 avenue Jean Lolive - N. 3
93500 PANTIN
Tél : 01 48 441 321

ST DENIS (93)
C. Ccial St Denis Basilique
6 passage des Arbalestriers
93200 ST DENIS
Tél : 01 42 43 01 01

DRANCY (93)
C. Ccial DRANCY AVENIR
220, rue de Stalingrad - N.186
93700 DRANCY
Tél : 01 01 11 37 36

CHENNEVIERES (94)
C. Ccial PINCEVENT N. 4
94490 ORMESSON
Tél : 01 45 939 939

CRETEIL (94)
5 rue du Général Leclerc
94000 Créteil
(Entrée rue piétonne, Créteil Village)
Tél : 01 49 81 93 93

KREMLIN BICETRE (94)
30 bis av. de Fontainebleau Nat. 7
94270 Kremlin Bicêtre (Porte d'Italie)
Tél : 01 43 901 901

FONTENAY SOUS BOIS (94)
C. Ccial Val de Fontenay
94120 Fontenay sous Bois
Tél : 01 48 76 6000

CERGY PONTOISE (95)
C. Ccial Cergy 3 Fontaines
95000 Cergy
Tél : 01 34 24 98 98

SANNOIS (95) NOUVEAU
C. Ccial Continent
95110 SANNOIS
Tél : 08 36 685 686

MARSEILLE (13) NOUVEAU
C. Ccial Grand Littoral
13464 MARSEILLE
Tél : 08 36 685 686

TOULOUSE (31)
14 rue Temponières
31000 Toulouse
Tél : 05 61 216 216

REIMS (51)
44, rue de Talleyrand
51100 REIMS
Tél : 03 26 91 04 04

LILLE (59)
52 Rue Esquermoise
59000 LILLE
Tél. : 03 20 519 559

COMPIEGNE (60)
37, 39 cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
Tél : 03 44 20 32 92

LE MANS (72)
44, 48 av. du Général De Gaule
72000 LE MANS
Tél : 02 43 23 4004

ALBERTVILLE (73)
C.Ccial GEANT CASINO
Z.A. du Chiriac
73200 ALBERTVILLE NOUVEAU
Tél : 08 36 685 686

LE HAVRE (76)
C. Ccial AUCHAN GRAND CAP
Mont Gaillard
76620 LE HAVRE
Tél : 02 32 85 08 08

AMIENS console (80)
19 rue des Jacobins
80000 Amiens
Tél : 03 22 97 88 88

AMIENS PC (80) NOUVEAU
1, rue Lamarck
80000 Amiens
Tél : 03 22 80 06 06

POITIERS (86)

SCOREGAMES
MULTIMEDIA

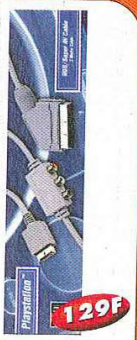
NOUS RACHETONS CASH TOUS VOS JEUX VIDEO*

*VOIR MODALITES EN MAGASIN

590F
OCCASION +60F
DE BONS D'ACHAT CADEAU

169F
MANETTE DUAL FORCE COULEUR +TURBO

79F
CARTE MEMOIRE COULEUR & TRANSPARENTE

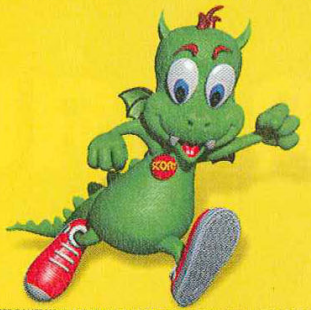

129F
CABLE RGB+ CONNECTION AUDIO

199F
MULTI PLAYER ADAPTATEUR

179F
MANETTE DUAL KICK

399F
VOLANT MAD CATZ

SI VOUS TROUVEZ MOINS CHER, SCORE-GAMES VOUS REMBOURSE LE DOUBLE DE LA DIFFERENCE EN BONS D'ACHAT !



SCORE-GAMES VOUS REMBOURSE LE DOUBLE DE LA DIFFERENCE EN BONS D'ACHAT POUR UNE DIFFERENCE DE PRIX CONSTATEE SUR UN PRODUIT NEUF SIMILAIRE ET DE MEME ORIGINE A CELUI QUE VOUS AVEZ ACHETE. CETTE OFFRE EST VALABLE LE JOUR MEME DE L'ACHAT ET SUR UN PERIMETRE DE 1KM AUTOUR DU MAGASIN SCORE-GAMES.

MOTO RACER 2

369F

DUKE TIME TO KILL

369F

BREATH OF FIRE III

369F

SPYRO THE DRAGON

399F

TEKKEN III

369F

GRAN TURISMO

379F

SCARS

369F

MORTAL KOMBAT 4

299F

I.S.S. PRO 98

369F

FORMULA ONE 98

399F

TOCA TOURING CAR PLAT.

169F

V-RALLY PLATINUM

169F

COLIN MAC RAE RALLY

369F

ALERTE ROUGE MIS. TESLA

329F

MEDIEVIL

399F

FUTURE COP

369F

ILLUSTRATIONS NON CONTRACTUELLES - TOUS DROITS RESERVES © REPRODUCTION PHOTOGRAPHIQUE

3615 SCOREGAMES
OU PAR TELEPHONE
08 36 685 686

LE PLUS GRAND CATALOGUE DE JEUX VIDEO SUR MINITEL

MISE A JOUR QUOTIDIENNE !

- PRIX DE VENTE DES JEUX
- LISTE ET HORAIRES DES MAGASINS
- TRUCS ET ASTUCES
- COTE ARGUS & REVENTE DE VOS JEUX
- DEMANDEZ LE NOUVEAU CATALOGUE GRATUIT 128 PAGES

GAGNEZ **24** NINTENDO 64 ET DES DIZAINES DE

BON DE COMMANDE

SCORE-GAMES VPC (9h - 19h30) LES PRIX INDIQUES SONT VALABLES EN VPC UNIQUEMENT

6, rue d'Amsterdam - 75009 PARIS - Tél : 01 53 320 320

Code client

Nom ..... Prénom .....

Adresse ..... Ville : .....

Code Postal..... Date de Naissance...../...../..... N° de tél. : .....

Jeux	Console	Neuf	Occasion	PRIX
INDIQUEZ UN JEU DE REMPLACEMENT (AU MEME PRIX) EN CAS DE RUPTURE DE STOCK				
FRAIS DE PORT EN ENVOIS 48H 1 A 6 JEUX 29F, CONSOLE 60F				.....F
FRAIS DE PORT EN ENVOIS 24H 1 A 6 JEUX 49F, CONSOLE 80F				.....F

☐ Chèque ☐ Mandat

☐ Carte bancaire

Expire le ...../.....

Signature :

Pourquoi se gêner ? Pas de courts métrages ce mois-ci, mais la part belle aux travellings quelque soit leur valeur. Pas d'inquiétude toutefois, les courts métrages seront de retour dès le mois prochain avec au programme, tous les jeux à éviter sur la fin de l'année. Et il risque d'y en avoir ! Voici donc, remise au goût du jour, notre nouvelle rubrique des critiques. La fin d'année peut approcher, nous demeurons sereins.

CRITIQUES

	JEAN-FRANÇOIS MORISSE	NOURDINE NINI	DAVE MARTINYUK	GRÉGORY SZRIFTGISER	JEAN SANTONI	JULIEN CHIEZE	VOTRE NOTE
BUGGY	3	-	-	3	3	3	
FUTURE COP L.A.P.D.	7	7	7	7	7	7	
G-DARIUS	3	4	5	4	4	4	
LE 5E ÉLÉMENT	5	2	4	2	5	5	
MEDIEVIL	8	9	7	8	8	8	
MOTO RACER 2	6	7	7	-	7	6	
N_2O	5	6	6	5	3	4	
NFL MADDEN 99	-	8	-	-	8	7	
PET IN TV	4	4	5	2	2	5	
R-TYPES	2	-	4	3	4	5	
WILD 9	5	6	5	5	4	5	

LE BAREME DES NOTES

1 Euh,on parle bien d'un jeu vidéo, là, non?

2 Laissez tomber, y'a rien à voir.

3 Amusant trois secondes et demie

4 Ouais, peut mieux faire.

5 Tout juste moyen.

6 Ça commence à être intéressant.

7 Enfin un bon titre !

8 Très très bon !

9 Exceptionnel !

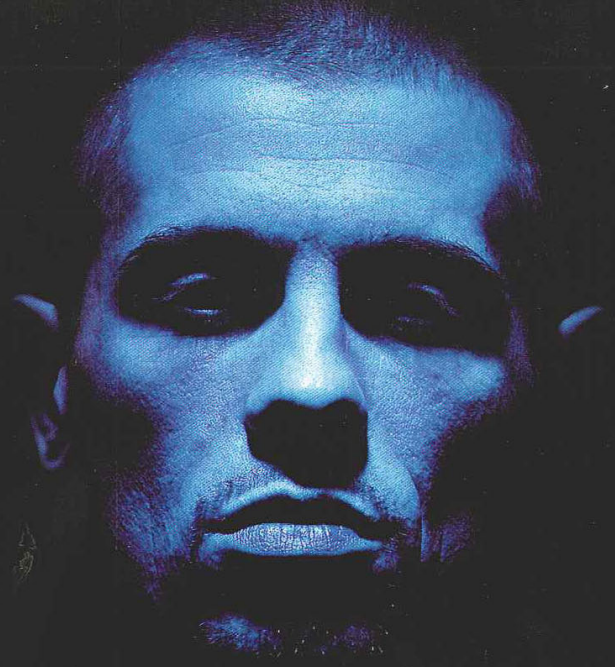
10 Le MUST, un comme ça tous les 10 ans.

L'ANNUAIRE DES ÉDITEURS

Problèmes dans un jeu ? Avec une notice ? Des renseignements sur un concours ? Des astuces sur un jeu que vous avez ? Vous pouvez désormais contacter en direct les différents éditeurs de jeux. Voici tous les contacts nécessaires, chaque mois réactualisés.

ACCLAIM	08 36 68 24 68 (2,23 FRS/MIN)
BANDAI	01 34 30 30 30
CANAL+ MULTIMÉDIA	01 45 78 48 19
DELPHINE SOFTWARE	01 49 53 00 03
EIDOS	01 41 06 96 75
ELECTRONIC ARTS	04 72 53 25 00
GT INTERACTIVE	01 41 06 59 96
GUILLEMOT	02 99 08 90 88
HASBRO INTERACTIVE	08 03 00 86 75 (1,09 FRS/MIN)
INFOGRAMES	04 72 53 32 00
INTERPLAY	08 36 68 24 68 (2,23 FRS/MIN)
PSYGNOSIS	01 44 40 71 55
SELL	01 55 47 00 00
UBI SOFT	08 36 68 46 32 (2,23 FRS/MIN)
VIRGIN I.E.	08 36 68 94 95 (2,23 FRS/MIN)
SONY C.E.	08 36 68 22 02 (2,23 FRS/MIN)
	01 40 88 04 88 (TECHNIQUE)

Et pour toutes les astuces, les problèmes, les news, les révélations, n'hésitez pas à contacter, sur le 3615 PSNEWS (1,29 frs/min) serveur officiel de PlayStation Magazine,



SUPRÊME

NTM / TOUR 98

SPECIAL GUEST BUSTA FLEX

12-11 **LORIENT** Kervaric / 14-11 **NANTES** Trocardiere / 15-11 **CAEN** Zenith / 17-11 **LILLE** Zenith / 18-11 **BRUXELLES** Forest-National
21-11 **STRASBOURG** Rhenus / 22-11 **NANCY** Zenith / 25-11 **PARIS** Zenith / 27-11 **MARSEILLE** Dome
30-11 **MONTPELLIER** Zenith / 01-12 **LYON** Tony-Garnier / 04-12 **BORDEAUX** Medoquine / 05-12 **TOULOUSE** Palais des Sports
17-12 **CHALON-SUR-SAÔNE** Parc des Expositions / 18-12 **CLERMONT-FERRAND** Maison des Sports / 19-12 **GENEVE** Arena

CONCERT SUPPLÉMENTAIRE / 24-11 **PARIS** Zenith

6

IZB

LICKSHOT ENTERTAINMENT

WWW.SUPREME-NTM.COM.

epic

SKYROCK

ATTENTION, ROUTES DANGEREUSES

LA COURSE CONTRE LA MORT VA BIENTÔT COMMENCER

SORTIE LE 30 OCTOBRE

PlayStation

PC CD ROM